TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

OCAK 2002 • w... • 2002-01 • ...2440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

MAX PAYNE, DIABLO 2: L.o.D., RED ALERT 2 İÇİN EK GÖREVLER VE MODİFİKASYONLAR LEVEL CD'SİNDE



ALIEN VS PREDATOR 2

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Yılın en başarılı FPS'leri uzatma dakikalarında kapışıyor!

Taş Devri'nden Nano Teknoloji çağına uzanan Sierra'nın 3D strateji oyunu, Age of Empires 2'den daha mı iyi?

EMPIRE EARTH

İÇERİDEKİLER

İLK BAKIŞ
- Mafia
- Sabotage: Resistance 1943
- Cult
- Parkan: The Iron Strategy

PC İNCELEME
- Myth 3: The Wolf Age
- Star Wars: Galactic Battlegrounds
- Battle Realms
- Anarchy Online

KONSOL İNCELEME
- Airblade
- Klonoa 2: Lunatea's Veil
- Street Fighter EX3
- Syphon Filter 3

TAM ÇÖZÜM
- Alien vs Predator 2
- Sims Hot Date

Kıbrıs Fiyatı: 4.250.000 TL
771301 213116

Murphy'nin fişini kim çekti?

Bilmiyorum size de oluyor mu, işler hep en olmadık zamanda ters gitmeyi pek seviyor. Mesela bizi ele alalım. Ortada alınmış bir karar vardır; bir sonraki sayı sizlere tatilden önce ulaştırılıp, minik ve hoş bir sürpriz yapmaya karar verilmiştir. Bütün planlar yapılır, herkes normalin iki katı performansla çalışır. Yazılar tıkır tıkır akar ve herşey plana göre gitmektedir. Taa ki o ölümcül "son ***beş*** gün" gelinceye kadar. Tüm derginin kontrolü, CD'nin Türkiye'deki son düzeltmelerinin yapıldığı, geciken yazıların sayfa tasarımı gibi kritik işlerin yapıldığı o son ***beş*** gün. O son ***beş*** gün ki, Murphy'nin kurallarını bile iyimser gösterecek derecede imkansız olayların gerçekleştiği.

Son ***5*** gün: Yurtdışından gelen master demo CD'si, uçakta bir grup zımpara kağıdıyla tango yapmıştır. Yenisi istenir. Sonradan dehşetle farkedilir ki yurtdışındaki bütün kargo firmaları yılbaşı yoğunluğu nedeniyle iki gün gecikmeli çalışmaktadır.
Son ***4*** gün: Yazılarının yarısını yazmış olan "donanım uzmanı" bir kardeşimizin her iki harddiski de IDE cennetine gider. Bütün yazıları baştan yazmak zorunda kalır ve o uzun saçlarından geriye bir tutam yolunmamış tel bırakır.
Son ***3*** gün: Bu akşam eve gidilip uyunacak, derginin grafikteki son rötuşları da ertesi gün dinç bir şekilde, neşeyle gelince yapılacaktır. Ama bilin bakalım ne olur, İstanbul'da üç yıldan beri ilk defa kardan yollar kapanır! Ofiste kalan son boş koltuk için oldukça kanlı savaşlar verilecektir.
Son ***2*** gün: Tadaaaa! Grafik rötuşu demiştik, öyle değil mi? Şirkette bir elektrik tesisatı problemi nedeniyle grafik departmanına giden teller kavrulur!
Son gün: Henüz bu güne girmedik ama, neler olabileceği konusunu düşünmek bile istemiyorum!

İnanmamakta serbestsiniz, biz hala inanamıyoruz bu aya. Murphy eşittir Polyanna diyorum gönül rahatlığıyla. Ama mutluyuz, çünkü bütün bunlara rağmen hala bu sayıyı yılbaşından önce sizlere ulaştırabilmemiz mümkün görünüyor. Ah şu son günü havaya uçmadan atlatabilsek!



Yeni yıla sağlık, mutluluk, hepsinden önemlisi kalbinizde umutla girmenizi dilerim.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

chrome

TECHLAND

Chrome'un ismine kanıp sakın Barbar Conan falan gelmesin aklınıza. Chrome unutulmuş çağlarda değil tam tersine gelecekte geçiyor. Logan isimli bir kiralık askerin rolünü üslenerek bize verilen görevleri gerçekleştirip paracıklarımızı biriktirmeye çalışıyoruz. Daha sonra bu paralarla kendimize bir sürü silah ve elektronik devre alıyoruz. Bu devreleri kendi vücudumuza yerleştirterek güç ve çeviklik gibi özelliklerimizi arttırıyoruz. Yani bir nevi, Deus Ex'te olduğu gibi, yarı insan yarı makine karışımı bir savaşçı haline geliyoruz. Oyunda alacağımız 10 görev çok büyük haritalarda geçecek. Bu haritalar tropikal ormanlardan üstün teknolojinin egemen olduğu askeri karargahlara hatta yörüngedeki uydular üzerine kurulmuş üslere kadar değişecek. Hepsinde kullanabileceğimiz araçlar, birbiriyle koordineli olarak çalışan askerler ve gelecekte kullanılacağı düşünülen silahlar olacak. Bizim de elimizde çok geniş bir cephanelik bulunacak. Malum paraya sahip olunca çalacak bol bol düdüğümüz olacak. Yapımcılar özellikle yapay zeka konusunda çok iddialılar. Bu iddianın ne kadar başarısız olduğunu kanıtlamak ise tabii ki bizim işimiz. Yapay zekaya ölüm!







farscape

THE JIM HENSON C. & HALLMARK ENT.

"John Crichton'un uzay gemisi bir radyasyon dalgasına kapılır ve bir karadeliğe sürüklenerek uzayın başka bir köşesinde belirir. Gemi buraya gelinceye kadar bazı değişikliklere uğrar ve "canlı" bir hale dönüşür. Üstüne üstlük içine de bir sürü yabancı yaratık doluşur. Bütün bunlardan canını kurtarıp gemisini yeniden toparlamaya çalışan John birden bire deli bir komandonun saldırısına uğrar. Şimdi içinde bulunduğu tehlike daha da büyümüştür. Tüm ekibiyle beraber buradan kurtulmak için çabalamaya başlar. " Aslında bu senaryo bir oyuna değil 1.4 milyon dolarlık bir bütçeye sahip ve Avustralya'da fanatikleri olan bir televizyon dizisine ait. Oyunu yapan firma ise daha önce Braveheart gibi bir fiyaskoya imza atmanın tüm ağırlığını üstünde taşıyan bir ekip. Önceki tecrübelerinden ders alan firma bu kez Diablo tarzı oynanan fakat yapı olarak Darkstone'a benzeyen Farscape'in üzerinde çalışıyorlar. Oyunu %60 savaş, %25 keşif ve bilmece çözme, % 15 ise sessizlik gerektiren görevlerle uğraşma olarak tanımlıyorlar. Ana karakterden başka, görevin tipine göre ekibinizden seçeceğiniz 3 kişiyi daha yanınıza alabileceksiniz. Bu kadar çok özelliği bir araya getirip bu değişik senaryonun üstüne iyi oturtabilirlerse güzel bir seyirlik olacağa benziyor.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

E-Oyun 2002

Bu şimdiye kadar bizi en çok heyecanlandıran, en çok mutlu eden haber. Türkiye'deki oyunculuk tarihinde bir kilometre taşı olacak en önemli gelişmelerden birisi. Artık ülkemizinde bir oyun fuarı olacak! 14-15-16 haziran tarihlerinde İstanbul'da Askeri Müzenin Ahmet Fethi Paşa Salonu'nda yapılması tasarlanan bu etkinlikte derginiz Level da mini turnuvalar düzenlemeyecek. Ana basın sponsoru olduğumuz fuarda bilim ve iletişim alanında elektronik arabirimler kullanılarak oyun oynanabilen herşeyi bulabileceksiniz. Oyun dağıtımı yapan firmalar dışında Türkiye'de oyun üreten bir çok insanla birebir görüşebilecek, onların verdiği konferansları dinleyebileceksiniz. Fuarla ilgili çalışmalar ilerledikçe size daha çok bilgi vereceğiz. Ne mutlu bize, artık bizim de E3'ümüz var!

Charlie'nin melekleri

Ubisoft bir klasik olan dizinin oyun haklarını Sony'den satın aldı. Geçen sezonda sinemalarımıza gelen filmin ne kadar eğlenceli olduğunu hatırlarsınız. Bu habere en çok kimlerin sevindiğini ise rahatlıkla tahmin edebiliyoruz. İnanın biz de çok sevindik

Mall Tycoon

A yok yok bu kadarı fazla oluyor artık. Hadi hayvanat bahçesini de bir yere kadar anlayışla karşılıyoruz ama bir "alış veriş merkezi simülasyonu mu!" Anlaşılan hafif bir azıtma söz konusu. Take-Two ikiyüz elli dükkanlık bir merkez yaratıp bunları istediğiniz mallarla doldurmanıza izin veriyor. Üstelik park alanından güvenliğine kadar daha uğraşacağınız bir sürü ayrıntıyla beraber. Hepsini ise 3D olarak yapıyor. Yalnız işletmeyle kalmayıp merkezinizde çekilişler düzenleme ya da gösteriler tertipleme gibi alternatifleriniz de olacak. İsteyen merkezini upload edip diğer oyuncularla da paylaşabilecekmiş.

lineage:thebloodpledge

NCSoft

Lord British yeniden doğuyor. Üstelik bambaşka bir anlayış ve bambaşka bir hikaye ile. Evet bu oyun Richard Garriott'ın Origin'den ayrıldıktan sonra yaptığı ilk iş. Konusu gene fantastik bir senaryoya dayanıyor. Aden krallığında kralın ölümünden sonra ortalık karışmıştır. Tahta geçen







sahtekar kral yüzünden ülkede karışıklık doğmuştur. Kan bağı yüzünden tahtı hak eden kralın tek oğlu dışında bir çok prens ve prenseste aynı taç için savaşmaktadır. Oyun bu adaylardan biri olma şansını veriyor size. Sistem ise çok basit. Belli bir level'a ulaştıktan sonra kendinizi aday olarak ilan edip gerçek oyunculardan takipçileri etrafınızda topluyorsunuz. Oyunda kale kuşatmaları büyük bir önem taşıyor. Oyuncular kaleleri ele geçirebiliyorlar ve ele geçirdikleri bu yerler kendilerine belli avantajlar sağlıyor. Fakat buna karşın kalelerini belli bir süre sonra kuşatmaya açmak zorundasınız. Kuşatma sonunda kalenizi kaybedebilirsiniz ama bunun yanında kalenizi elinizde tutup diğer kalelere saldırabilirsiniz. Durumunuzu korumak tamamen takımınızın kabiliyetine kalmış durumda. Oyun Güney Kore'de başladı bile ve şimdiden 180.000 kayıtlı kullanıcı var. Daha ayrıntılı bilgi için http://www.lineage-us.com adresine bir bakın isterseniz.

lostcontinents

VR1 Entertainment

Indiana Jones'u severmisinz? Ya da Mumya sizi eğlendirdi mi? O zaman Lost Continents'i de çok seveceksiniz. Çünkü bu oyun bir MMRPG ve siz de kahramanın ta kendisisiniz. Üstelik tek başınıza kahraman olabileceğiniz tek multiplayer oyun bu. Yapımcı firma "özel alan" diye bir kavramı ortaya atarak ikinci nesil bir oyun yarattığını iddia ediyor. Bu sistem şöyle işliyor. Oyunda her oyuncu bir alana girdiği zaman onu kendi bakış açısından görecek. Mesela siz kötü skull grubuna karşı savaşan bir maceracı iseniz girdiğiniz bölgedeki tehlikeler buna ve sizin levelınıza göre belirlenecek. Aynı bölgeye giren bir savaşçı için ise bölge bambaşka



görünecek ve kimse diğerinin macerasına bulaşamayacak. Fakat eğer bir grup olursanız bu durumda da hep beraber grup liderinizin macerasını yaşayıp bitireceksiniz. Eğer bir görevinizde başarılı olup o bölgeyi kötülerden temizlediyseniz bu defa bambaşka bir maceranın içine atılacaksınız. Böylelikle hem maceranız size özel olacak hem de hep aynı yerde spawn olan yaratıkları devamlı olarak öldürüp tecrübe toplamak gibi oyun ruhunu zedeleyen bir oynanıştan kaçınmış olacaksınız. Ayrıca oyunda ölmek gibi birşey asla olmayacak. Daha bir sürü ayrıntı var. Bizim kırbacımız evde sarılı halde duruyor. İhmotepten bu yana onu kimsenin üzerinde kullanmamıştık. 2003 gibi kullanmaya başlarız artık.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK

Earth 2160

Earth 2150 adlı real-time stratejiyi hatırlıyor musunuz? Reality Pump şimdi oyunun ikincisi piyasaya sürmek için 2002 senesinin son çeyreğini bekliyorlar. Yeni oyunla ilgili pek bir ayrıntı vermediler. Henüz...

BioWare ve Interplay küstü

BioWare Neverwinter Nights için Interplay ile olan kontratını iptal etti. İki firma arasında daha önce de mahkemede sonuçlanan problemler yaşanmıştı. BioWare kendi izni olmadan oyunlarının dağıtımıyla ilgili değişikler yapan firmadan şikayetçi olmuştu. Bu gelişme Neverwinter Nights'ın 2002'nin sonlarına doğru olan çıkışını etkilemeyecek.

Rage'in de artık bir SAS'ı var

Rage bundan sonraki oyunlar için eski bir S.A.S olan Andy McNab ile anlaştığını açıkladı. Körfez Savaşında aktif görevlere katılmış bir asker olan Andy şu anda bir güvenlik şirketinin sahibi ve aynı zamanda satışları milyonlara ulaşmış toplam beş kitabı olan bir yazar. Firma geçmiş yıllarda David Beckham ve Sylvester Stallone gibi tanınmış kişilerle de anlaşmalar yapmıştı.

Cratered

Hiç bir derdiniz olmadan önünüze çıkan gemileri yağmalayıp ganimetleri toplamak ve bu paralarla daha büyük gemiler alıp daha büyük vurgunlar yakalamek isterseniz biraz daha bekleyin. Bir bilim kurgu dünyasında geçecek olan oyunda Jules Verve'in kitaplarında bulunan mekanlardan esinlenerek yepyeni bir sanatsal anlayış uygulanıyor.

Blitzkrieg

Almanlar İkinci Dünya Savaşı'nda Avrupa'yı çabucak nasıl ele geçirdi sanıyorsunuz? Tabii ki Türkçesi "yıldı-

mightandmagic9

New World Computing





Might and Magic serisi aldı başını gidiyor. Herhalde biz elli yaşına falan geldiğimizde New World bu oyunun otuzuncusunu falan piyasaya sürecektir. Hep aynı sistem olmasına rağmen oyunun meraklıları çok sayıda olmalı. Serinin DOKUZUNCUsunda oyuncular kendilerini bir adada bulacaklar. Gemileri karaya oturan maceracıların görevi ise kayıp arkadaşlarını bularak tüm grubu toparlamak ve yeni hikayelere yelken açmak. Yenilikler ne diyorsanız açıkçası pek bir şey yok. Yalnızca karakterlerin birbirine daha az benzemesini sağlamak için seçebilecekleri yirmiüç adet farklı yetenek eklenmiş. Ayrıca NPC'lerle yapılan konuşmalar için kullanılan sistem değiştirilmiş. Onun dışında oyunda kullanılan motor Lithtech 3D. Yeni yaratıklar olduğunu ise söylememize gerek yok herhalde. Yaklaşık 60 saatlik oynanış vaadeden M&M IX'da birbirinden farklı on bölge var. Dileriz yeni versiyon bu önyargılarımızı yıkar. Oyun Mart 2002'de piyasada olacak.

prisonerofwar

Codemasters

Bir Alman esir kampından kaçmak eski Amerikan filmlerinde bol bol işlenen bir konudur. Uzun zamandır bu senaryoya sahip bir oyun yapılmamıştı. En sonunda Codemasters kolları sıvadı. Görevimiz çeşitli Alman esir kamplarından kaçmak için gereken bilgileri toplamak, bir plan yapmak, gerekirse bir takım oluşturmak ve evimize dönmek. Oyun için A-Life denilen bir yapay zeka geliştiriliyor. Bir esir olarak herhangi bir silah kullanmanız imkansız olduğu için mümkün olduğunca oyun içinde doğallığı yaratacak bir yapay zeka bu. Her karakter herşeye duyarlı olacak. Hatta böcekler bile buna dahil. Köpekler koku alma üzerine yoğunlaşacak. Askerler hareketlerinizde bir değişiklik hissettiklerinde peşinize düşecek. Siz ise rüşvetten, saklanmaya kadar tüm yeteneklerinizi kullanacaksınız. Kurnaz olmak zorundasınız. Mesela izlenirken kalabalığa karışıp askerleri atlatabileceksiniz. Ya da Almanca konuşan bir tutuklu ile anlaşıp onunla askerleri yanlış yere yönlendirebileceksiniz. Kısacası yapabileceğiniz tüm numaralar sizin hayalgücünüzle sınırlı olacak. 2002 Haziran'ında artık avcı olmaktan vazgeçip av olacağız.







SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HA

rım saldırısı " olan Blitzkrieg taktikleriyle. Zırhlı birliklerin üstün manevra kabiliyetine bağlı olan bu saldırı şekliyle Alman panzerleri çok kısa bir sürede bir çok milletin toprağını çiğneyip geçivermişti. Şimdi bu taktiği Nival Interactive real time strateji olarak oynayabilmemiz için hazırlıyor.

Online Xbox

Microsoft 6 ay içerisinde Xbox için Online oyunlar yapmaya başlıyor.

Castle Wolfeinstein sunucuları

Artık ülkemizde iki adet Castle Wolfeinstein serveri var. Birisi Sanane'ye öteki ise Csnet'e ait. Girebilmek için multiplayer kısmında serverlar için favorites'e wolf.sanane.com veya rtcw.csnet.gen.tr yazıyorsunuz. Daha sonra refresh edip serveralara bağlanabilirsiniz. Özellikle oyunda hile yapan olmadığı için çok zevk alacağınıza eminiz.

Operation Flashpoint

Amerikan Deniz Piyadeleri eğitimleri için O.F kullanmaya başladı. Yüksek gerçekçiliği yüzünden bu oyunu seçen piyadeler oyunda kendi senaryolarını yaratabildikleri, takım içerisinde kolayca iletişim kurabildikleri ve bunu gibi bir çok özelliği yüzünden bu oyunu tercih ettiklerini belirtti.

Federaller iş başında

F.B.I. Operation Bucaneer adı verilen, 27 Amerikan şehrinde ve beş ayrı ülkede aynı anda başlayan bir operasyonla bir çok bilgisayar korsanını yakaladı. Korsan yayın içeren 130 bilgisayara el konuldu ve bir çok kişi tutuklandı. Özellikle Rusya'da faaliyet gösteren en eski craker grubu olan DrinkOrDie hedef alındı. Bu örgütün Amerika ve Avustralya'da olmak üzere iki lideri ve yaklaşık 1500 üyesi bulunuyor.

Pet Racer

Evcil hayvan yarışı mı? Bu Mall tychoon'dan da saçma geldi. Evinizdeki pufuduk kedinizi ya da halı kemiren köpeğinizi bilgisayarda yarıştırmak kimin

theiofthedragon

Primal Software

Oyunun ismine baktığınızda aklınıza ilk gelen soru nedir? Dragon kelimesinin neresinde I harfi var ki? Aslında oyunun konusu bu bilmeceyi açıklıyor. Bir gece içerisinde karanlık bir güruh tarafından silip süpürülen toprakları kurtarmak ve yeniden birliği sağlamak için en güçlü büyücüler bir araya gelir. Kurtuluşu savaşçılarının ruhunu daha kuvvetli bir başka vücuda aktarmakta bulurlar. Bunun için gereken vücudun ancak bir ejderha olacağına karar verirler. Fakat problem ortalıkta bir ejderha bulunmayışıdır. Sonunda genç bir örnek bulurlar ve ruhu buraya aktarırlar. İşte bundan sonra sizin göreviniz elinizin altındaki bu muhteşem gücü kullanarak krallığı yeniden birleştirmek ve özgür kılmaktır. Oyun boyunca dört temel okuldan büyüler öğrenebilir, ruhunuzu geçici olarak aklınıza gelebilecek her türlü bedene aktarabilirsiniz. Bu beden seçeneklerine ağaçlar bile dahil. Yeter ki canlı olsun. Toplam 40 değişik yaratık, büyük kaleler ve kasabalar ise oyun boyunca karşılaşacağınız objeler. Bir ejderhanın uçacağını düşünerek oyunun haritası çok büyük tutulmuş. Seçebileceğiniz üç tip ejderha var. Oyun Rus yapımı.



tocaracedriver

Codemasters

Başarılı araba yarış oyunlarından olan TOCA serisi devam ediyor. Üstelik bu kez kaliteyi o kadar çok arttırmışlarki gözlerinize inanamayacaksınız. Şimdi lütfen bu sayfadaki resimlere dikkatle bakın. Bu resimlerin bir yarısı grafik öteki ise fotoğraf. Ayırmakta zorluk çekiyorsunuz değil mi? Biz de ilk gördüğümüzde epey zorlandık fakat en sonunda ayrıntılardan çözebildik. Yeni oyun PC'ye DVD versiyonu olarak sürülecek. Eh olay DVD olunca kalite de bu kadar yüksek oluyor. Grafikleri yaparken önce bir kayıt alıp onun üzerinde çalışmışlar. Ses efektleri için de aynı sistem geçerli. Yani bizzat pistlere gidilip gerçek kayıtları almışlar ve bunları oyuna aktarmışlar. Seri şimdiye kadar tüm dünyada 3.5 milyon gibi bir satış rakamına ulaşmış. Bunu nasıl başardıklarını anlamak çok zor olmasa gerek. Yeni oyun X-Box ve PS2 için de hazırlanıyor. TOCA Haziran 2002'de bilgisayarlarımızda olacak. Siz o zamana kadar bu resimlerin yarısının grafik olduğuna inanmamaya devam edebilirsiniz.





SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABER

aklına gelir ki? Yaratıcılık uğruna işin bu kadarda cılkı çıkarılmazki canım. Polonyalı Techland firması böyle bir oyun yapmış. Hayvancıkları oyuncak arabalara koyup yarıştırıyorsunuz. Araya tırnak atmak, ısırmak ya da rakibine tıslayıp pist dışına düşürmek gibi şeylerde eklemişler midir?

Solaris 104

Eski tip shoot em right'ları severmisiniz? Hani ekran sağa doğru kayarken sizde bir sürü düşmanla başa çıkmak zorundasınızdır. Bunu yapmazsanız genelde dünyamız yok olur falan filan. Akaei firması'da aynen böyle bir oyun üzerine çalışıyor. Tamamen panik olup adrenalin fazlasıyla uğraşmak için çok eğlenceli bir bahane. Özellikle klasiklerden X-Out'u bilenler bu heyecanı daha iyi hissedecektir.



oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

Cossacks: The Art of War- CDV
Dark Age of Camelot-WANADOO
Knights of the Cross-CENEGA
Medal of Honor Allied Assault – EA
Serious Sam: The Second Encounter-TAKE 2

ŞUBAT 2002

Black & White: Creature Isles
Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
Heroes of Might & Magic IV - 3DO
Tropico add-on: Paradise Island-TAKE 2

MART 2002

Imperium Galactica 3: Genesis- CDV
Might & Magic IX-NEW WORLD COMPUTING

NİSAN 2002

Necrocide: The Dead Must Die – NOVALOGIC

MAYIS 2002

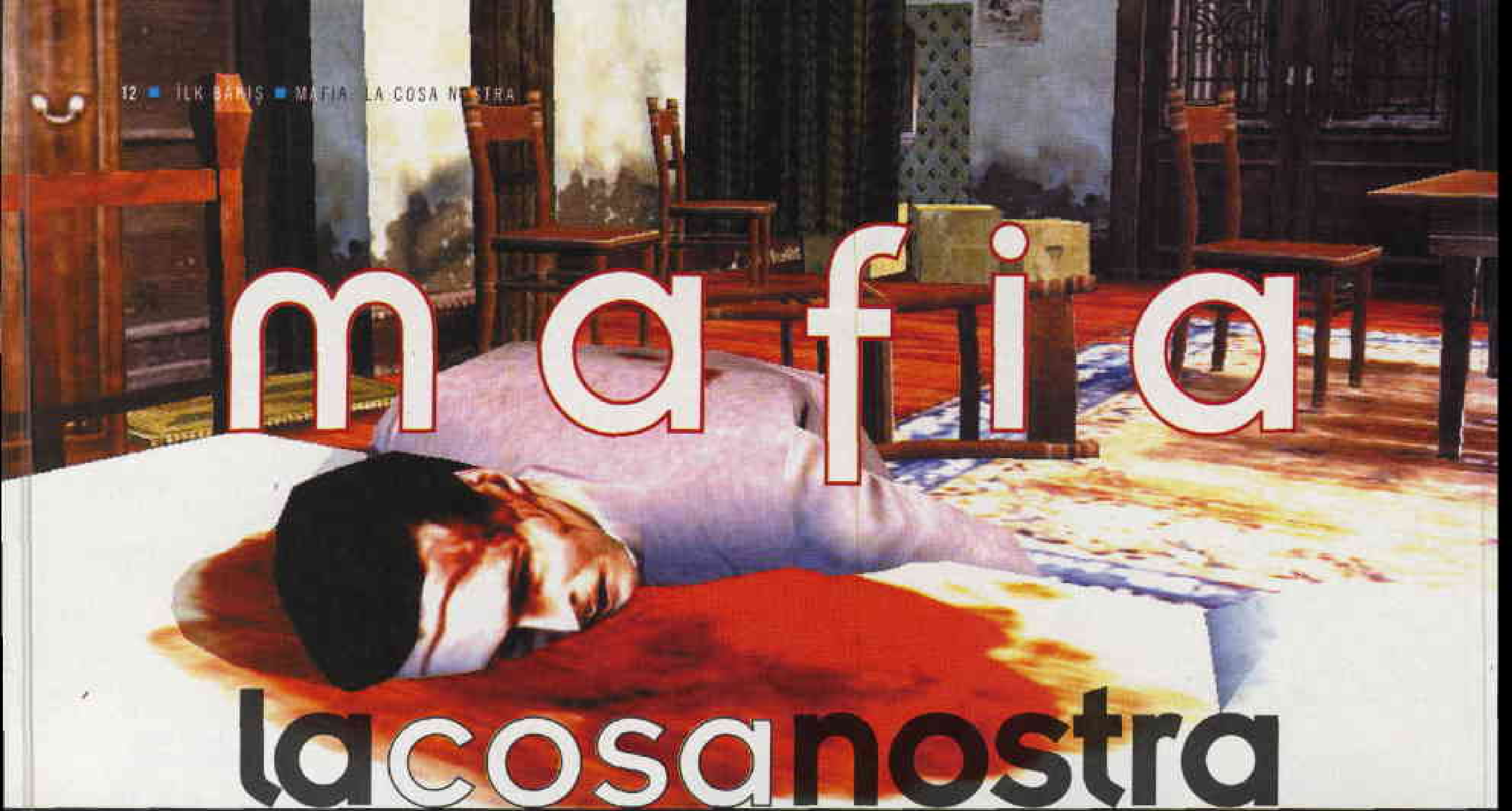
Age of Wonders II: The Wizards Throne- Take 2
Battlefield 1942-EA
Hidden and Dangerous II – TALONSOFT
Hitman 2: Silent Assassin-EIDOS
Mafia - TAKE 2

HAZİRAN 2002

Prisone of War- Codemasters
TOCA Race Driver-Codemasters

TEMMUZ 2 0 0 2 VE SONRASI

Age of Mythology-MICROSOFT
Beach Life- Eidos
Brokensword: The Sleeping Dragon
Call of Cuthulhu - FISHTANK INTERACTIVE
Colin McRae Rally 3-CODEMASTERS
Disciples 2 - STRATEGY FIRST
Duke Nukem Forever - GODGAMES
Dungeon Siege - MICROSOFT
Dragon Empires- Codemasters
Freelancer - MICROSOFT
Grand Theft Auto 3- TAKE 2
Lords of The Realm III- Sierra
Lost Continents- VR1 Entertainment
Neocron-CDV
Neverwinter Nights - INTERPLAY
Preatorians- EIDOS
Seadogs 2- EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II-LUCAS ARTS
Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
Team Fortress II – SIERRA
Tomb Raider 'Next Gen'-EIDOS
Unreal 2- Infogrames
Quake IV- Activision
Warcraft III: Reign of Chaos- VIVENDI
World of Warcraft-VIVENDI
Wizardy 8-Sirtech
Vultures-CDV



mafia lacosanostra

Bir elimde tommy gun, bir elimde beyzbol sopası, var mı benden kralı?

Aklınıza 'mafya' deyince ilk ne geliyor? Benim aklıma tabii ki filmler geliyor, özellikle 'Baba' ve 'Sıkı Dostlar' kafamdaki mafya imajını oluşturan iki önemli kült film. Kucağından kedisi eksik olmayan ve kısık ama karizmatik sesiyle ölümcül emirler veren bir Marlon Brando veya hasmının yüzüne gülerken arkasını döndüğü anda beyzbol sopasıyla kafatasını parçalayan bir Joe Pesci nasıl unutulabilir ki? Havalı takım elbiseleri ve cool tavırlarıyla tam birer profesyoneldi onlar. Filmler olayların abartılı bir yansıması elbette; gerçek hayatta mafya dediğimiz organize suç örgütleri çok daha gizli ve belki de çok daha acımasız bir şekilde işlerini yürütüyor. Bu adamları öyle ortalıkta gruplar halinde gezerken göremiyorsunuz. Hele günümüzde herkes mafya! Kimin eli kimin cebinde veya kimin arkasında kim var, bilmek mümkün değil. Filmlerdeki mafyanın en azından bir tarzı ve kuralları var; artistik durumlar söz konusu. Sinan, biliyorum girişi uzattım ama... Hey, o keman kutusunun elinde ne işi var? Sen keman çalmazsın ki... Bir dakika, bekle, o tommy gun'ı da nerden buldun? Ama, ama...

İş başa düşünce...

Eminim siz de filmlerdeki bazı mafya karakterlerinden çok daha iyi rol kesebileceğinizi düşünmüşsünüzdür. İşte Mafia: La Cosa Nostra da sizin gibi düşünüyor ve size doğrudan başrolü veriyor. Oyunumuz 1930'ların Amerika'sında geçiyor (zaten çekilen o kadar filmden sonra başka bir yer ve başka bir zaman düşünülemezdi herhalde). O dönemin New York'uyla Chicago'sunu alıp, birbirine karıştırmışlar ve ortaya Lost Heaven çıkmış. Peki mafyaya nasıl adım atıyoruz? Basit bir taksi şoförüyken, Don Salieria ailesinin önemli birkaç üyesinin hayatını kurtarınca, mafya size sağlam bir iş teklifinde bulunuyor. İlk başta ahlaki değerlerinize ters düşse de hasım aile Don Morelli'ler, işlerini bozduğunuz için taksinizi havaya uçurunca, fikrinizi değiştirmek durumunda kalıyorsunuz. Hem ekmek teknenizin intikamını almak, hem de hayatınızı kazanmak için başka çareniz yok gibi. Artık bir gangster olarak karanlık tarafınızı keşfetmenin zamanı geldi... (memnuniyetle!)

Trafiğe dalıyoruz...

Oyunda, sinematik ara demolarla birbirine çok leziz bir şekilde bağlanmış toplam 20 görev olacak (alt görevler de cabası). Görevleriniz direksiyon başında ve yayan olmak üzere ikiye ayrılıyor. Aslında Mafia aksiyon dışında yarış türüne de göz kırpan bir oyun, özellikle Midtown Madness ve Driver ile rahatlıkla kıyaslanabilir. Lost Heaven, 12x12 mil boyutlarında bir şehir. Yani arabayla gezmek için ideal. Tabii piyasa yapmak dışında polisten kaçmak veya rakip gangsterleri kovalamak gibi işleriniz de var. Sağlam takip sahneleri bizi bekliyor galiba. Trafik kurallarına uymayınca doğrudan polisle başınız derde girecek. Kırmızıda geçmek, ters yönde gitmek, yayaları ezmek ve aşırı hız yapmak polis sirenlerini ensenizde hissedeceğiniz durumlar. Gerçi zamana karşı yarışırken veya peşinizdeki polis ordusunu atlatmaya çalışırken, illa ki tüm kuralları ihlal edeceksiniz. Araba kullanırken şehri iyi bilmeniz çok önemli, özellikle kestirmeleri (kaçış görevlerinde çok işinize yarayacaklar).









30'ların Amerika'sını hayata geçirmeyi başarmışlar.



Bir çok binaya görev icabı girmeniz gerekecek.

Arabayla doğmadık ya...

Direksiyon arkasında oturmaktan uyuşan bacaklarımızı açmanın zamanı da gelecek. Arabamızı park ediyor ve sokaklara dökülüyoruz. Yayan görevler de oldukça eğlenceli ve daha taktiksel. Unutmadan, her şey üçüncü şahıs perspektifinde cereyan ediyor. Bazen kendimizi filmlerdekine benzer çatışmaların ortasında bulacağız, bazen de işimizi sessiz ve derinden halledeceğiz. Yayan görevler genellikle 'temizlik' üstüne kurulu. Tabii can yakmadığınız zamanlar da olacak. Örneğin profesyonel bir kasa hırsızıyla, ailenize (!) dava açan birinin evine girip, hakkınızdaki delilleri çalacaksınız. Tabii iş kan dökmeye gelince, sizden de acımasızı olmayacak; katıldığınız bir davette, tüm konukların gözü önünde ev sahibi harcamaya ne dersiniz? Her zaman bu kadar gürültü koparmak akıllıca olmayabilir. Bazen ateşli silahlar kullanmak yerine, beyzbol sopasıyla işi bitireceksiniz. Belki yine dikkat çekeceksiniz ama en azından kaçmak için daha çok zamanınız olacak. Bazen de hiçbir silahınız olmayacak ve yumruklarınıza güvenmek zorunda kalacaksınız, özellikle arka sokakların karanlık köşelerinde. Neyse ki büyük hesaplaşmalarda yalnız değilsiniz; arkanızı kollayan adamlarınız olacak (evet, NPC'lerden bahsediyorum). Silah yelpazeniz çok geniş. 1930'lara ait aklınıza gelebilecek her türlü silah var; makineliler (nam-ı diğer tommy gun'lar), molotof kokteylleri, dürbünlü tüfekler, pompalılar ve tabii ki beyzbol sopası.

«Arabayla piyasa yapmak dışında polisten kaçmak veya rakip gangsterleri kovalamak gibi rutin işleriniz de olacak.»

Bir tur atalım mı bebek?

Dedim ya Lost Heaven çok büyük bir şehir; Manhattan, Chinatown veya Little Italy gibi bölgelere bile ayrılmış durumda. Kenar mahallelerden, milyon dolarlık villalara uzanan bir tur sizi beklemekte. Grafikler gerçekten inanılmaz ve olabildiğince detaylı gözüküyor. Tüm binalar, döneme ait fotoğraflardan yararlanılarak modellenmiş; gotik kiliseler, salaş moteller, soyulmayı bekleyen bankalar, tren istasyonları bunlardan birkaçı. Ama gördüğünüz her binaya girmeniz mümkün olmayacak; yaklaşık 30 tanesi bize tahsis edilmiş durumda (hem de iç dekorasyonlarıyla beraber). Arabalar için de aynı titizlik gösterilmiş; dönemin tüm klasikleri oyunda mevcut (60 farklı araba!). Modellerindeki gerçekçilik fiziksel özelliklerine de yansımış. Ateş edildiğinde lastiklerin patlaması veya kaportada kurşun deliklerinin açılması çok güzel. Kazalar veya taklalar 'Eyvah, şimdi babaya ne diycem?' cinsinden hasarlarla sonuçlanabiliyor. Sürüş ise çok keyifli; ne tam bir simülasyon, ne de tam bir aksiyon. Yine de 'ben bu güzel şehri egzoz dumanına boğmak istemiyorum' diyorsanız, şehir turu için tramvayları tercih etmeniz de mümkün.

Bana mı dedin?

Mafia, göze hitap etmesinin dışında kulağı da unutmamış. Motor ve silah sesleri çok gerçekçi, özellikle seslendirme çok başarılı. Demolarda sanki Sopranoları izliyormuş gibi geliyor. Yapay zeka da hiç fena değil; eğer bir görevde bir halt ediyorsanız, bir sonrakinde başınız derde girebiliyor. Örneğin, havaya uçurduğunuz bir otelde bir sürü sivilin hayatına son vermişseniz, bir sonraki işinizde polis tüm gücüyle ensenize yerleşiyor. Veya bolca yaya ezdiğiniz bir görevse, polisten paçayı kurtarmanız çok zor olabiliyor. Ama esas olay oyunun multiplayer modunda; maksimum 16 oyuncunun oynayabileceği 8 farklı mod şimdilik kulağımıza gelenler. Anlaşılan Illusion Softworks, 'Hidden and Dangerous'dan sonra dersini iyi çalışmış. Mafia, gerek konsept, gerekse de tarz olarak sabırsızlıkla beklediğim bir oyun. Şimdiden gerekli filmler izlenerek, hazırlıklara başlanmalı...

Güven Çatak | guven@level.com.tr





TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	05. 2002
Tür • Aksiyon/Adventure	
Yapım • Illusion Softworks	
Dağıtım • TalonSoft	
Bize Göre • Mafya konsepti daha önce de denendi ama kıvam tutturulamadı bir türlü. Ama bu sefer doğru formül bulunmuş gibi.	



parkan ironstrategy

Robot demirden olur, demir ıslanırsa pas olur, yağmur yağıyor, kaçalım, zzzz....

Hepinizin etrafında mutlaka sosyal ve iş yaşamı çok yönlü yakınlarınız, arkadaşlarınız vardır. Mesela doktorlardan sağlık sektörü dışında da çalışan insan çok oluyor. Ya da mühendis olup bir bankada da görev alabilen, bir de üzerine üç dilde çeviri yapıp rehber olarak tura çıkan insanlar var. Oleg Kostin'de böyle çok yönlü insanlardan biri. Bir röportajında okuduklarımı size aktarmak istiyorum. Kostin aslen bir fizikçi. Metal fiziği üzerine uzmanlaşmış. Endüstrinin çeşitli dallarında ve özellikle de inşaat sektöründe çalışmış. Bu konularda oldukça fazla deneyimi olduğunu söylüyor. Müzikle yakından ilgili. Uzunca bir süredir profesyonel düzeyde viyolonsel çalıyor. Orduya bağlı beklemede asker. Hem de tank birliğinde bir teğmen. Askeri tarih ve doğa bilimlerine ilgi duyuyor. Bunların hepsinin yanında bilgisayar programcısı, 3D konvansiyonel grafik uzmanı. Son olarak Nikita Interactive'in başkan yardımcısı ve üretim şefi.

Yok muydu daha uçak falan?

Gördüğünüz gibi çok yönlülüğün de bir derecesi varmış. Hepsini okudum da arada tank kullanabildiğini duyunca iyice şaşırdım. Hayır bir de bu kadar işin arasında erkek olup bayanların kapris ve nazlarıyla da uğraşmak da var. Neyse, biraz daha konuşursam adama nazar değecek. Oleg Kostin aynı zamanda Parkan: Iron Strategy projesinin başındaki isim. Parkan'ı da kendi gibi çok yönlü bir oyun yapmış. RTS bazlı bir dünyada FPS oynuyormuş gibi üniteleri kullanabildiğiniz bir grafik motoru geliştirmiş ve üzerine Parkan'ın dünyasını yerleştirmiş. Gelecekte bir zamanda gezegenler arası geçişi sağlayabilecek bir kapı bulunur. (Stargate'i andırmakta sanki mi?!?) Labirent olarak adlandırılan bu kapı dünyalıların yeni koloniler oluşturmalarına fırsat tanışmışken aynı zamanda isyan çıkaran Vindigo kolonisi için de yeni bir gezegen umudu olmuştur. Federasyonun yeni yerleşim yerleri bulması için görevlendirdiği gruba Vindigolar saldırır. Geriye sağlam kalan tek gemi Parkan ve tek yaşayan da onun kaptanıdır.

Oyunda bu kaptanı yöneteceğiz. Bu olayların anlatıldığı açılış demosundan sonra gemimiz Parkan'la en yakın gezegene inerek savaş makineleri yapmaya başlayacağız. Savaş dışındaki bölümler klasik Real-Time Strateji mantığına benzer şekilde yürüyor. Görevleri yerine getirmek amacıyla robotlar üretiyorsunuz. Robotlar, başka oyunlardan hatırladığımız bir değişle "mech" olarak da adlandırılabilir. Robotları üretmek ve kullanıma hazır hale getirmek bir sisteme bağlanmış. Önce bir şase seçiyorsunuz. (Şase içi boş metal kalıba deniyor) Daha sonra buna zırh, silahlar, çalışmasını sağlayan sistem ve cephane yüklüyorsunuz. Normalde üretimden çıkan robotların üzerlerinde gerekli ekipmanları yüklü oluyor. Fakat siz görevinizin özelliğine göre bunları değiştirebiliyorsunuz. Tabi üretim sırasında uymanız gereken çeşitli kurallar da var. Örneğin hafif sınıf bir robot şasesine ağır makineli silah yükleyememeniz gibi. Robotların üstün savaş yetenekleri dışında bir de üstün bir anlama kabiliyetine sahip olacakları söyleniyor. Genelde oyun yapımcılarının en az güven veren sözü yapay zekayla ilgili kısmıdır. Eğer Parkan'da da böyle olmazsa emrinizdeki robotlar silahlarını doldurmalarından, savaştaki pozisyonlarına kadar herşeyi kontrol edebilecek. Diğer taktik emirleri ise siz kendiniz vereceksiniz. Bir kerede 10 robotu kontrol etme hakkınız olacak. Onlar da uslu uslu sizin emirlerinizi dinleyecekler.

Silaha özendirmek suç olmalı

Görevler de RTS tadında olacak. Tutorial bölümleriyle birlikte toplam 26 adet göreviniz var. En büyük harita 5x5 km büyüklüğünde ve görevler 20 dakikadan bir kaç saate kadar sürebiliyor. Klasik olarak bir yerden üretime başlayıp daha







Karışık arabirimi gizlemek için küçük buttonlar kullanılmış. Acaba daha da mı karışık?



Kaplamalar çok hoş gözüküyor ama efektlerde biraz daha ayrıntı gözükseydi...

sonra belli düşman bina veya makinelerini yoketmek gibi görevleriniz olacak. Örneğin ilk göreviniz özel bir savaş robotunu bulmak ve ele geçirmek. Bu sırada da düşmanlardan uzak durmanız gerekiyor. Senaryo içinde ilerlerken aynı Oleg Kostin gibi çok yönlü bir oyuncu olmanız gerekiyor. Başlarda tek başınıza savaşarak kendinize uygun bir çevre yaratmaya çalışacaksınız. Daha sonra üretime geçip bilimsel araştırmalar yaparak robotlarınızı güçlendirecek ve ordunuzu kuracaksınız. En sonunda da kurduğunuz ordunun komutanı olarak savaşa gireceksiniz. Tank kullanır mısınız onu bilmem ama.

Parkan gelecekte geçiyor. Tamam, güzel ama neden bu kadar ayrıntılı ve gerçekçi silahlar kullanıyor. Oyunun ateşli silahlar bölümüne bu kadar yoğunlaşmış olmaları ilginç geldi bana. Günümüzdeki silahlara yakın silahlar kullanılmış. Sadece bazı silahlarda bu sınırın dışına çıkılıyor. RTS formatına bağlı kalarak silahlarınızı kendiniz geliştiriyorsunuz. Fakat "gerçek" silahlar geliştirmiş oluyorsunuz. Yeni bir robot yaptığınızda silah sistemini baştan aşağı yeniden kuruyor ve gerekli eklentileri yapıyorsunuz. FPS modu var diye yerlerde silah olacak da sanmayın. Cephane biterse yarı yolda kalmak, sağlam darbe alınca silahları devre dışı bırakmak da var. Attığınız güdümlü füzelerin de hepsi yerini bulmayabiliyor. Silahlara birkaç örnek olarak alev makinası, 25 ile 152mm çap arası otomatik silahlar, likit barut kullanan standart silahlar, elektromanyetik silahlar, lazer silahları ve radyasyon yayan kurşunlar sayılabilir. Savaşlar konusunda oyunda bir çok püf nokta olacak. Robotun silahlarının herhangi bölümünün yara alması silahın devre dışı kalmasına sebep olabilecek. Bir tankın bir tarafı hasar alırsa tankın normal gidişinde aksaklıklar çıkacak. Ya da silahın namlusunun darbe alması silahın sorunlu çalışmasına neden olacak. Bu kadar ayrıntı için hem iyi bir arabirim, hem iyi bir sistem, hem de görsel açıdan iyi bir grafik motoru gerektiği şüphesiz.

«Robotun silahlarının herhangi bir bölümünün yara alması silahın devre dışı kalmasına sebep olabilecek.»

Ya teknik durum?!

Düşmanlarınız isyan çıkaran Vindigo'lar. Daha kesin bir cevap isterseniz Vindigo'ların robotları diyebilirim. Bu robotların sizin robotlarınızdan önemsiz bir iki ayrıntı dışında farkı yok. Düşmanların zekaları konusunda bir bilgi verilmiş değil ama sizin robotlarınıza zeki diyorlarsa onlar neden olmasın? Düşmanla savaşmaktan başka bir alakanız daha olabilir. O da bir düşman robotunu ele geçirip kullanmak.

Gelelim bu kadar ayrıntının görsel niteliklerine. 10Six adlı oyunu gören veya hatırlayan var mıdır bilmiyorum. 3D RTS türünün sırf online ilk örneği olan oyun bir çok ayrıntıyı beraberinde getireceğini söylese de grafik motoru açısından odundan yontulmuş gibiydi. E, hal böyle olunca ben bu kadar güzelliği ne yapayım? Ama tabi işin başındaki kişiler şey gibi bunu da düşünmüş gözüküyorlar. Öncelikle söylenmesi gereken hem RTS hem FPS tiplerinin grafik motoruna ciddi bir yük getiriyor olması. Bunun için iki değişik kamera modu kullanılacakmış. HQ-mode bina yapımlarında ve ordulara komuta ederken kullanılacak. İkinci mod ise 3D-view. Yani istediğiniz üniteyi içinden yönetebileceğiniz kamera modu. Grafik kalitesi konusunda şimdilik bir atıp tutma söz konusu değil ama oyunun demosu ve ekran görüntülerinden anlaşıldığı üzere çok da kötü olmayacak. Bir de oyun içinde dinamik halini görmek lazım. Hem de dünyamızda gece ve gündüz olabilirken, farklı hava şartları gerçekleştirilebilirken görmek lazım. Acaba hava şartları robotları etkiliyor mudur? Olsa ne güzel olurdu...

Şimdi bu bir simülatör mü, taktik strateji mi? İkisini gerçekten bu kadar iyi birleştirebiliyor mu? Aklıma ilk gelen benzer örnekler 10Six (ki bence başarısızdı) ve Hostile Waters (başarılıydı ama ayrıntıdan yoksundu). Eminim ki bu türün arkası geliyor. Bakalım Parkan ne yapacak?

Onur Bayram | onur@level.com.tr





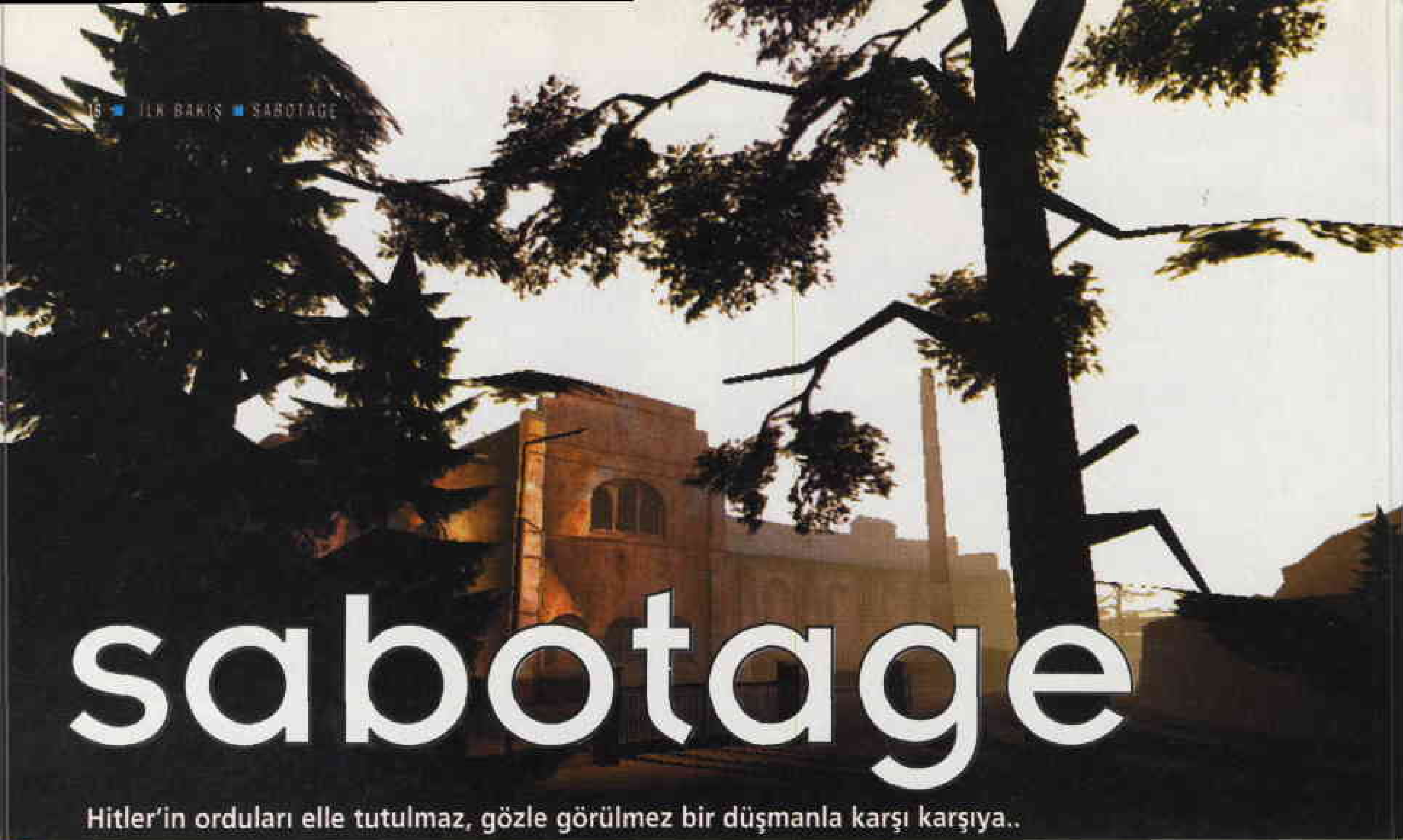
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01. 2002

Tür • 3D RTS/FPS

Yapım • Nikita Interactive

Dağıtım • Monte Cristo

Bize Göre • Tür yeni yeni doğuyor. İlk örnekler hep kurban olur ama hep de hatırlanır. Umuyorum ki Parkan'ın başına ters birşey gelmez.



sabotage

Hitler'in orduları elle tutulmaz, gözle görülmez bir düşmanla karşı karşıya..

Yer Almanya, yıl 1997. Yaklaşık yirmi kişilik bir gruptuk ve birkaç Alman dostumuzun rehberliğinde geziniyorduk. Bir hafta kalacağımız Münih'in altını üstüne getirmiş, bu süreye sığdırabildiğimiz kadar müze ve park sığdırmıştık. Ama bizi gezdiren dostlarımız programa öyle bir yer eklemişlerdi ki, hemen hepimiz şaşırmadan edemedik: Bugün bir müzeye dönüştürülen, II. Dünya Savaşı'nın Auschwitz'den sonra en ünlü toplama kampı Dachau'ya gidecektik!

Dachau'da gördüğümüz her belge (ki çoğunluğu insanlar üzerinde yapılan deney sonuçlarına aitti), baktığımız her resim, gezdiğimiz her oda tüyler ürperticiydi. Ama bununla birlikte bir ulusun kendi geçmişine böyle eleştirel bakabilmesi, tarihini yadsımak yerine onu gelecek kuşaklar için bir ibret anıtı olarak kullanması karşısında sessiz bir saygı duyduğumu da hatırlıyorum.



Kültürlü oyun, üç dil biliyor

Bir Alman yapımcı ve dağıtıcı firmanın el ele verip II. Dünya Savaşı konulu bir oyun yapmaları, hele hele oyuncuların Nazi karşıtı Fransız direnişçilerini yönetecek olmaları aynı düşünceleri tekrar aklıma getirdi. Oyunun yapımcıları Powderworks adlı on kişilik bir ekip, ancak kendilerine güvenleri sayılarının aksine bir hayli fazla. Özellikle programcı grup çok iddialı: "Oyunu sahip olduğumuz teknoloji çerçevesinde tasarlamıyoruz, oyunda neye ihtiyaç varsa teknolojiyi ona göre yaratıyoruz."

Dağıtımcı firma Innonics ise hem yapımcı, hem de dağıtıcı firma olma özelliğine sahip. Örneğin kendi oyunları Wiggles şu anda Infogrames tarafından dünyaya pazarlanıyor. "Sabotage"ın özellikle diyaloglarının çok etkileyici olduğunu söyleyen firma, Pazar payını arttırmak için oyunun şimdiden İngilizce, Fransızca ve İspanyolca versiyonlarını tamamladı. Diğer diller de talebe göre eklenecek. Şu anda II. Dünya Savaşı'nda çekilmiş orijinal filmlerin peşindeler. Eğer telif hakları ve izin konusunda bir sorun çıkmazsa bu filmlerden görüntüler de oyunda yer alacak.

Viva la Resistance!

Sabotage, Alman işgali altındaki Fransa'nın puslu, tehlikeli atmosferinde geçiyor. Zaten oyunun adı önceden Resistance olarak kararlaştırılmıştı. Bkz. Resistance: Alman işgaline karşı oluşan Fransız direniş hareketi. Üyeleri o dönemde büyük bir gizlilik içinde hareket edip sahte pasaport hazırlamak, sınırdan adam kaçırmak, casusluk, mayın döşemek, hatta sabo-



tajla denizaltıları batırmak gibi Gestapo'nun canına ot tıkayan pek çok işin arkasında yer aldılar. Oyuncular, Resistance'ın üyelerini yöneterek Gestapo casuslarından, işbirlikçilerden ve arama ekiplerinden saklanacak, kimi zaman bizzat olaylara yön verecek, kimi zaman da çevrelerindeki halkı harekete geçirerek direnişi destekleyecekler.

Resistance, bize Commandos'u anımsatan gerçek zamanlı bir 3D taktik-aksiyon oyunu. Ama Resistance'ı basit bir "savaş oyunu" olmaktan çıkaran, Fransa'da II. Dünya Savaşı'nda oluşan gruplar arasındaki etkileşimin özellikle vurgulanmış olması. Bu ilişkiler, oyunu yalnızca bir satranç tahtası olmaktan çıkarıyor. II. Dünya Savaşı ortamının yalnızca dekor olarak seçilmediğini, oyunun tamamının bu atmosfer üzerine kurulduğunu görüyoruz. Öyle ki senaryo ilerledikçe kimin dost, kimin düşman olduğunu bilemez hale geliyor, üst düzey subayların bazılarının düşmanla işbirliği içinde olduğu söylentileri yayıldıkça gizli kimliğinizin deşifre edilmesi tehlikesiyle karşı karşıya geliyorsunuz.





yerlere giremiyor. Örneğin bulunduğunuz yerden elli metre ilerideki bir kulübenin her yanını kamera ile gözleyebiliyorsunuz, ama kulübenin kapısı kilitli ise kamera içeriye giremiyor.

Sabotage oynarken bir bölümü geçmeniz için tek bir çözüme ya da belirli bir ekip üyesine gereksinim yok. Yöntem tamamen size kalmış. Rakiplerinizi arkadan sessizce yaklaşarak safdışı edebileceğiniz gibi daha "delikanlı" bir karakteri kullanarak sorunu -gürültülü yoldan olsa da- çözümleyebiliyorsunuz. Burada rakiple karşılaşan karakterin nitelikleri de büyük önem taşıyor. Örneğin sivil giyimli, silahlarını gizlemiş, elinde sıradan gazeteler taşıyan bir karaktere nöbetçiler fazla sorun çıkarmıyorlar. Ama karakterin pasaportunda çok fazla damga varsa, tuhaf davranıyorsa, ya da askeri alanda yakalanmışsa kaçmaktan ya da savaşmaktan başka yol kalmıyor.

mi yerlerde ateşli silahlara başvurmaktansa bıçağınızı kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Hatta beni en çok şaşırtan oyunda "koku" duyusuna da yer verilmiş olması. Bekçi köpekleri sizin kokunuzu alabiliyorlar. Bu nedenle mevsimi ve rüzgarın nereden estiğini bile göz önüne almanız gerekiyor.

Yapay olmak zekasız olmak demek değildir

Sabotage için yapımcı firma yepisyeni bir motor yazmakla meşgul, elimize ulaşan görüntüler de oldukça iştah kabartıcı. Işık ve gölge kullanımı, karakter dizaynları çok başarılı. Yalnız kameranın serbestçe her yeri gezebildiği bir ortam yaratıp, çözünürlüğü bu kadar yüksek tutmak her işlemcinin harcı değil. Umarız Sabotage geldiği zaman aletlerimize saç baş yoldurmadan çalışır.

Yapay zeka da şu ana kadar tasarlananlar-

> « Sabotage'da **aynı fabrikada** üretilmiş, **tek tip düşman** askerlerinin yerlerini, kendilerine nasıl yaklaşılırsa ona **uygun tepkiler** veren, farklı **düşünsel ve duygusal** yapıda karakterler alıyor»

Sorun bizden, çözümü sizden

Oyunda 40'ın üzerinde görev bulunuyor ve bunlardan yüzde doksanı Fransa sınırları içinde geçiyor. Karlı Alp Dağları, çeşitli fabrikalar, bir transatlantik, denizaltı limanları ve tabii ki Notre Dame de Paris senaryonun bizi götürdüğü yerlerden bazıları. Görevleri başarıyla tamamlayabilmeniz için mekanı iyi tanımanız ve avantajlarını kullanmanız gerekiyor. Bunun için 3D kamerayla mekanı istediğiniz gibi gezebiliyorsunuz. Ancak kamera karakterlerin ulaşamadıkları



Sniff, sniff, bi dakka Hav Hav!!

Commandos'da olduğu gibi bir nöbetçiyi yarım saat izleyerek onun hangi zamanda nerede bulunduğunu hesaplamak Sabotage'da kolay kolay kullanabileceğiniz bir yöntem değil. Bir hayvan, ya da oyuncunun çıkardığı bir ses, nöbetçilerin hiç hesapta yokken bir anda rotalarından sapmalarına neden olabiliyor. Bununla birlikte nöbetçiyi dikkatle takip etmek oyuncuya alarmın nereden çalıştırıldığı, nöbetçinin saf dışı bırakılacağı en uygun yerin neresi olduğu gibi konularda önemli bilgiler sağlayabiliyor. Ayrıca aynı görev içinde ilerledikçe keşfettiğiniz dokümanlardan ilerisi için hayati olabilecek ipuçları alınabiliyor.

Oyuncuların görevler sırasında attıkları her adıma, basacakları her noktaya dikkat etmeleri gerekiyor, zira ses, Sabotage'da önemli rol oynuyor. Örneğin koşarken çok daha fazla ses çıkartıp dikkat çekiyorsunuz, aynı nedenden ötürü silah seçiminiz de büyük önem kazanıyor. Ki-

dan daha farklı olacağa benziyor. Sabotage'da aynı fabrikada üretilmiş, tek tip düşman askerlerinin yerlerini, kendilerine nasıl yaklaşılırsa ona uygun tepkiler veren, farklı düşünsel ve duygusal yapıda karakterler alıyor. Bu da oyunda gözlemin ne kadar önemli bir yeri olacağının göstergesi. Oyuncu, her karakterle karşılaşmadan önce onu bir süre izleyip, vermesi olası tepkileri gözden geçirmek durumunda kalıyor ve hareket planını ondan sonra geliştiriyor.

Görüldüğü üzere "bizim için küçük bir yapımcı firma, ama dünya için büyük bir proje" durumuyla karşı karşıya bulunuyoruz. Ekip iddia ettikleri gibi kafalarındaki her şeyi ekrana yansıtabilirse 2002'nin iddialı oyunlarından biri de "Sabotage" olacak. Bekliyoruz efenim..

Not: Avalon LTD. şirketine ait aynı adı taşıyan bir oyun daha var. O, Deus Ex benzeri bir yapım ve başka bir yazının konusu. Aman kafanız karışmasın..

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

➤ GİZLİLİĞİN ÖNEMİ

Sabotage'da bazı görevlerde saatlerce saklanmanız gerekebilir. Süre uzadıkça zamanın akşam üstünden gece yarısına ve tekrar sabaha değiştiğini göreceksiniz. Umarız oyunda zamanı hızlandırma seçeneği unutulmaz.







TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 09 . 2002

Tür • Taktik Strateji

Yapım • Powderworks

Dağıtım • Innonics

Bize Göre • Oynanış şekli Commandos'u anımsatsa da, tamamen 3D serbestliği, yeni motoru ve karakter etkileşimleri ile farkını ortaya koyuyor. Oynanabilirlik konusunda bir sorun yaşatmazsa Commandos'a iddialı bir rakip olabilir.



duality

Sanalında yaşamak varken gerçek hayata ne gerek var?

> **Özür!:** Geçen ay yayınlanmış olması gereken Duality ilk bakış yazısını bu ay yayınlıyoruz. Bu karışıklıktan dolayı siz değerli okuyucularımızdan özür dileriz.

Bir bilgisayar RPGsi yapmanın en güzel yanı oyunda hiç bir sınır olmamasıdır. TSR'ın fantazi dünyalarından alacağınız bir konuyu tamamen gelecekte geçen bir oyuna rahatlıkla uygulayabilirsiniz. Sonuçta kahraman her zaman kahramandır, bulunması gereken mucizevi ve kutsal silah da "birisinin kılıcı" yerine uzaylılar tarafından dünyaya saklanmış bir silah olabilir. Duality'de bu örneğe benzer bir şekilde bu sefer bulunacak eşyalarda değil ama oynanacak karakterlerde değişikliğe gidiyor.



Üç karakter

Gelecekle ilgili senaryolarda mutlaka merkezi hükümetlerin zayıflayacağı ve para babası dev şirketlerin dünyayı veya dünyaları ele geçirip herkesi köleleştireceğine dair şeyler söylenir durur. Bu öngörü bilimkurgu senaryolarını temel almış bir çok oyunda da aynen böyle geçer. Aynı kural burada da devam ediyor. Yalnız bu kez dünyaya hakim olan güç aslında bir "program". Büyük şirketlerin arkasında onları yönlendiren bu kötü niyetli güç yalnışlıkla "uyandırılmış" bir yazılımdır. Bir Cyberpunk dünyada geçecek olan oyunda insanlar makinalarla oldukça bütünleşmiştir. Hatta bu bütünleşme o kadar büyük boyutlara varmıştır ki insanla makina arasında çok az bir fark kalmıştır. Paranın en yüksek değer olduğu yerde insan hayatı rahatlıkla harcanabilir bir hal almıştır. Oyunda başlı başına bir karakter olan "kötü niyetli yazılım"dan başka bir kiralık asker, bir hacker ve başka bir sanal kişilik mevcut. Bu üç karakterin hepside farklı zamanlarda oyuncunun kontrolüne girecek. Her birini oynayarak daha önce girdiğimiz mekanları daha farklı gözlerden göreceğiz. Oyunun sonunda üç karakterin edindiği bilgileri birleştirerek büyük resmi görmemiz sağlanacak. Karakterlere bir göz atalım:

Kiralık Asker

Herhangi bir ahlaki değeri bulunmayan bu karakter için tek belirleyici rol müşterisinin vereceği ücrettir. Verilen görevin hizmet ettiği amaç onun için bir önem taşımaz. Kazandığı paralarla kendini daha iyi donatır ve daha zor görevlere hazırlık yapar. Donanımı daha yüksek ateş gücüne sahip silahlar, alıcılar, sinyal karıştırıcıları, optik kamuflaj, zırhlar ve saldırı amaçlı implantasyonlardan oluşur. Otomatik hedefleme sistemi sayesinde bilgisayarı rakiplerinin hangi noktalarına ne kadar zarar verileceğini hesaplar ve o noktalara silahlarını kilitler. Tek yapması gereken tetiğe basmaktır.

Hacker







Amacı gittikçe daha da zor sistemleri kırarak adını duyurmak ve böylelikle yeni işler alabilmektir. Ateşli silahlar kullanabilmesine karşın

çatışmada bir asker kadar iyi değildir bu yüzden sessiz hareket etmeyi ve mümkün olduğu kadar düşmanlarıyla karşılaşmaktan kaçınmayı tercih eder. Bir sistemi ele geçirdikten sonra orası artık onun çöplüğüdür. Sistemi istediği şekilde yönlendirerek çok büyük zararlar verebilir. Fakat ağa bağlı kaldığı süre boyunca dışarıdan gelebilecek herhangi bir fiziksel saldırıya karşı tamamen savunmasızdır. Bu yüzden etrafına çeşitli tuzaklar yerleştirerek güvenliğini garanti altına alır. Herhangi bir ağın içindeyken Program Bible ile özel yeteneklerini kullanabilir. Bu yetenekleri FRP'lerdeki büyülere benzetebiliriz. İstediği kadar yeteneği kullanabilmesine karşın kullanım aralarında bunların tekrar şarj olmasını beklemek zorundadır. Level'ı arttıkça daha karışık ve daha güçlü yeneneklere sahip olacaktır. Oyunda bir hacking işlemi çeşitli bulmacalar ve mekanik işlemlerle ifade ediliyor. Hacker istediği zaman gerçek dünya ile sanal dünya arasında geçiş yapabilir.

« Yeni bir Deus Ex türevi olarak da görebileceğimiz Duality'yi Pyro Studios'tan ayrılmış son derece tecrübeli bir programcı grubu yapıyor.»

Sanal Kişilik

Aslında yalnışlıkla sanal dünyaya transfer olmuş bir bilim adamımın ruhudur. Onun buraya transfer olmasının sorumlusu bilim adamının bedenini yok eden "kötü amaçlı program"dır. Amacı kim olduğunu bulmaktır. Çünkü ruh transfer sırasında tüm belleğini kaybetmiştir. Levelları arttıkça anılarını geri kazanacak ve oyunun finalinde tamamen eski güçlerini elde etmiş olacaktır. Hatta şimdiden oyundaki son dövüşün bu karakter ile kötü program arasında olacağını bile söyleyebiliriz.

Neler yapabileceğiz?

Oyuna ilk önce bir kiralık asker olan Travis ile başlayacağız. Diğer karakterlere göre oynanması daha kolay olan Travis ile birlikte oyunun kontrollerine alışacağız. Hikayeye göre Travis A şirketinde çalışan bir güvenlik elemanıdır. B şirketinin A şirketine ait bır ürünü çalmak istediğine dair bir duyum alınır ve güvenlik sıkılaştırılır. Fakat haberin alındığı o gece birisi Travis'i bayıltır ve ürün çalınır. Hiç kimse hırsızları güvenlik sistemini nasıl aşıp bu işi gerçekleştirdiğini anlayamamıştır. Travis hırsızları bulup ürünü geri almakla görevlendirilir. Olayı araştırınca sorumluların Sam adlı bir bilim adamı ve Cube adlı bir hacker olduğunu öğrenen Travis onları bulur ve öldürerek ürünü geri almayı başarır. Fakat kulaklarında Cube'ün ölmeden önce söylediği sözler yankılanmaktadır "Seni Cain kışkırttı Travis!"

Oyundaki hiç bir quest'in daha önceden belirlenmiş bir çözüm şekli yok. Çözüm tamamen oyuncuların tercih ettiği yöntemlere ve yeteneklerine bağlı olacak. İsterseniz düşmanlarınıza cepheden bir saldırı yaparak onları darmadağın etmeye çalışacaksınız ya da gölgelere saklanıp önlerinden kaçarak ağlarına sızacaksınız. Tüm oyun gelecekteki sanal bir mega şehirde geçecek. Gerçek hayatta olduğu gibi etrafta da günlük hayatını yaşayan insanlar dolaşacak. Her quest yaklaşık olarak yirmi ila kırk dakika arasında bitecek. Grafiklerde ayrıntıya inildiği için farklı dudak hareketlerinden çeşitli yüz ifadelerine kadar bir çok değişik akışı bir arada görebileceğiz. Hava şartları değişecek, trafik olacak.







Oyuna bir multiplayer deathmatch seçeneği eklenmeside düşünülüyor. Programcıların sanal karakteri deathmatch'de bir GM (GameMaster) olarak kullanma planları var.

Tür olarak tam bir yere yerleştiremediğimiz oyuna bir Action RPG demek sanırım en doğrusu olacak. Yeni bir Deus Ex türevi olarak ta görebileceğimiz Duality'i Pyro Studios'tan ayrılmış son derece tecrübeli bir programcı grubu yapıyor. Oyun 2002'nin ikinci yarısı hatta 2003'ün başlarına doğru hazır olacak.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

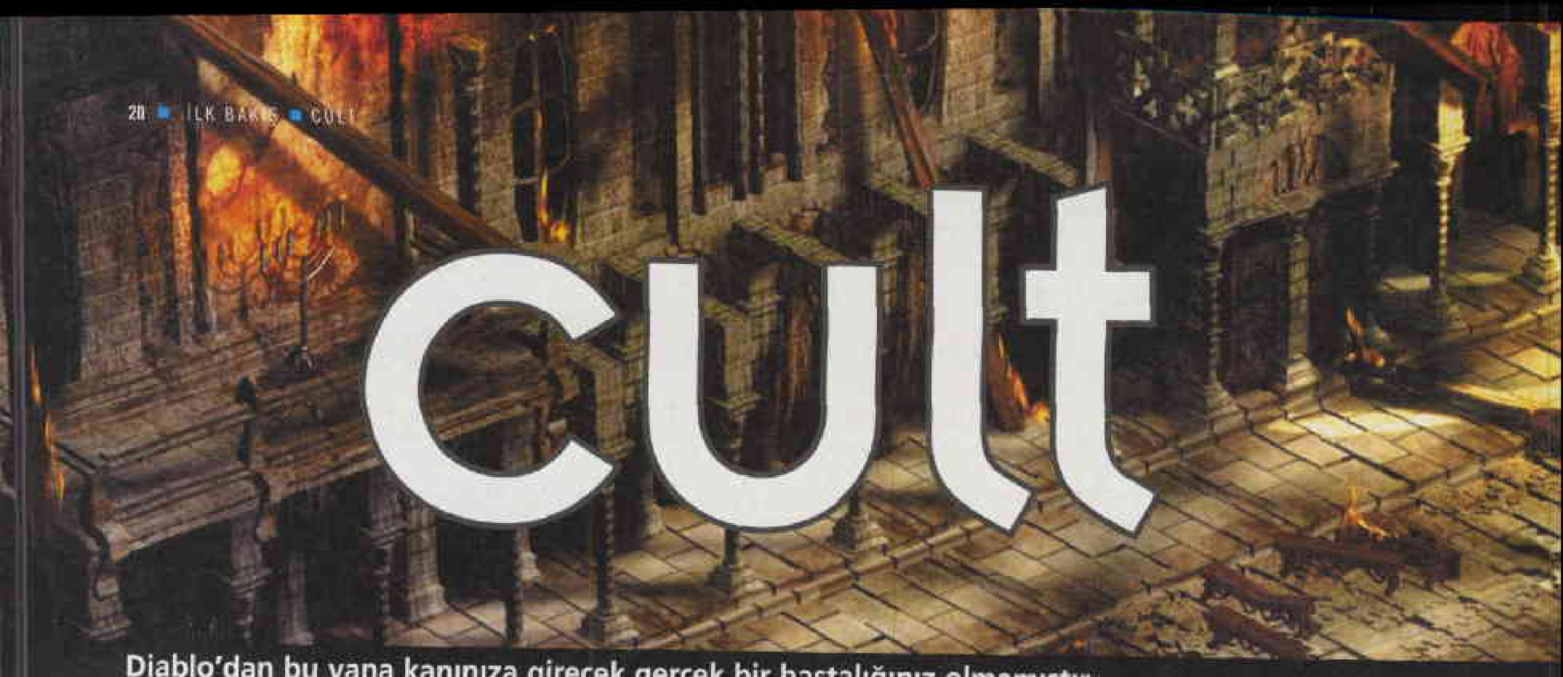
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 11. 2002

Tür • Action RPG

Yapım • Trilobite Graphics

Dağıtım • Phantagram Interactive

Bize Göre • Eğer güç dengeleri iyi sağlanabilir ve dünyalar arası geçişler düzgün ayarlanırsa çok iyi bir oyun olabilir.



Cult

Diablo'dan bu yana kanınıza girecek gerçek bir hastalığınız olmamıştır.

Kendilerine "3dpeople" ismini veren bir grup genç programcı arkadaş aslında bayağı sağlam RPG oyuncularıdır. Kendi geliştirdikleri bir sistemleri ve karmaşık oyun düzenleri vardır. Tek istedikleri ise kendi yarattıkları bir dünyada bu kurallarla oynanan oldukça etkileyici sanal bir şölen hazırlamaktır. Bunun üzerine bir araya gelirler, gerekli hazırlıkları yaparlar ve gerçekten de raflara konduğunda adından bir hayli bahsettireceğe benzer bir oyunun yapımına başlarlar.

"Cult" dünyasında her yer nefret ve acıyla doludur. Tanrılar uzun bir süre önce, bu dünyada yaşayan insanları kendi başlarına bırakmışlar ve böylece her tarafta zalimliğin ve güçlü olanın yaşadığı bir sistemin oluşmasına neden olmuşlardır. Cehennemin dublörü diyebileceğimiz bu dünyada çok zor durumda kaldığında olası bir umudu hatırlamak amacıyla tuttuğu balığı denize geri atan insanlar misali masum ve tüm Tanrılar'ın bir gün geri döneceğine inanan insanlar da vardır. Bu insanların inancına göre eğer efsanevi şehir La Krua'nın yıkıntıları arasında çoktan yok olmuş ünlü tanrı Carsac'ın tapınağı bulunur ve bir zamanlar Carsac'ın kullandığı bileklikler tekrar gün ışığına çıkartılabilirse, umut ve rüya gerçeğe dönüşecektir.

İşte oyunumuz bu bilekliklerin peşinde, La Krua şehrinin zindan ve labirentlerinde geçiyor. Öncelikle belirtmek gerekir ki oyunun üçte ikisi bitmiş olmasına rağmen senaryo bitirilmemiş ve oyuna uygun gelecek her türlü fikre açıklar.

Oyun Baldur's Gate ve Diablo'dan epey bir esinlenerek yapılmış ama ilk başta herkesin aklına gelecek ucuz bir kopya olmaktan da çok uzak. Programlama şefi Jan Turan'dan öğrendiğimiz kadarıyla Diablo'daki gibi bir karakter geliştirme ve skill ağacı yerine kendi geliştirdikleri RPG kurallarını kullanmaya çalışmışlar. "Çalışmışlar", çünkü bu kurallar o kadar geniş ve karışıkmış ki, hepsini bilgisayara geçirmek imkansızmış. Mesela orjinal kurallarda herhangi bir büyüyü farklı efektleri olacak şekilde ve en önemlisi de gücünü ayarlayabileceğiniz bir şekilde yapabiliyorsunuz. Ama oyunda bu kurallar biraz daha basitleştirilmiş olacak. Her karakter için geliştirilecek sürüsüne bereket skill ve yeteneğin olduğunu söyleyen Jan ısrarla ne Diablo'da ne de Baldur's Gate'de olmayan heyecan verici bir kaç özelliğin daha olacağını söyledi ama neler olduğun belirtmedi.

Diablo'yla Baldur's Gate'in evliliği

Öğrendiklerimizden bir diğeri oyunun 2D ile 3D arasında bir grafik yapısına sahip olacağı. Arka plan tamamen renderlanmış olacak ve tüm yaratıklar, karakterler ile kimi objeler 3D olacak. Ama oyunu farklı kılacak özelliklerden biri de bu grafiklerdeki ayrıntı ve oyun akışı olacak. Mesela şu anda gerçek bir yaralanma sistemi üzerine çalışıyorlar. Bu da oyun oynarken elinizi veya bacağınızı kaybedebileceğin anlamına bile geliyor. Ayrıca oyundaki her karakter bambaşka gözükecek. Yani karşınızda bir orc kabilesi gördüğünüzde tüm benzer oyunlardan farklı olarak her ortamın farklı gözüktüğüne tanıklık edebileceksiniz. Tabii ki tüm bunların yanında dinamik ışıklandırma, parçacık sistemi ve hava efektleri gibi teknolojik güzellik adına atmosfer maksimum seviyeye çıkarılabilecek.

Oyunda her haritası 4-12 ekran arasında olacak en az 50 tane harita bulunacak. Jan, Diablo ve Baldur's Gate'deki tuzakları genel olarak çok kolay bulduğunu belirtiyor ve bu konuda üstlerine düşeni yaptıklarını ekliyor.

"Cult" bir Level yazarı olarak benim anladığım ve gözlemlediğim kadarıyla beklemeye gerçekten değecek RPG dünyasına ilginç yenilikler getirebilecek kapasiteye sahip bir oyun olarak gözüküyor. Sanırım kimse pişman olmayacak.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 07. 2002

Tür ◆ RPG

Yapım ◆ 3dpeople

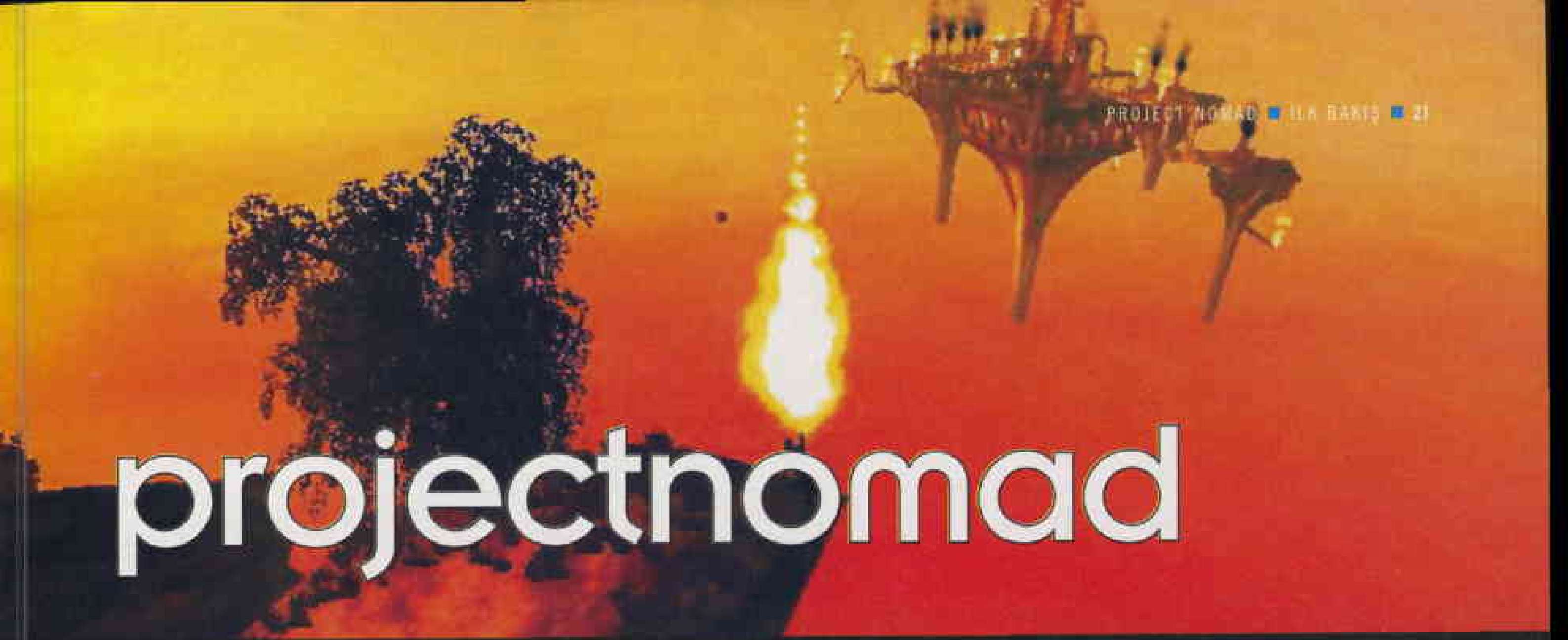
Dağıtım ◆ Belli Değil

Bize Göre ◆ Daha önce bağımlılık yapmış, oyun dünyasının vebası olarak adlandırılmış RPG oyunlarını alıp birleştirip, tüm bunlara tamamen kendi düşündüğünüz ve tasarladığınız yepyeni özellikler eklerseniz ve bunu güzel bir görsel şölenle önümüze sunarsanız ne olur?









projectnomad

Büyü yapımı ve keşfetme mühendisliği üzerine izlenimler...

Daha önce Microsoft'la işbirliği içerisinde Urban Assault oyununu yapan ve 400.000'den fazla satmasını sağlayan Alman ekip, 1998 yılında bir araya gelirler ve Radon Labs isimli kendi şirketlerini kurarlar. Tecrübeli yönetmen Gerd Hahn'ın da aralarına katılmasıyla takım tamamlanır ve CDV firmasıyla beraber ilk oyunları üzerinde çok ciddi bir çalışma başlanır. Böylece bir çok türden oyunu tecrübe etmemizi sağlayacak olan Project Nomad'ın hikayesi başlar.Geçtiğimiz aylarda Londra'da yapılan ECTS puarında "en iyi PC oyunu" ödülünü kazanan Project Nomad gerçekten de ilginç özellikleri olan ve bir çok türden oyunu biraraya başarıyla getiren bir oyuna benziyor.

Project Nomad, Action, RPG, Real Time Strateji ve Uzay Simulasyonu tarzlarının her birinden bir tutam içinde bulunduran ve büyüyle teknolojinin birleşip kaynaştığı bir dünyada geçen bir oyun. Bu dünyada üzerine yaşanabilecek tek kara parçaları havada uçan adacıklardır. Oyuna başlandığında bu adaların kontrolü için birbirine girmeye hazırlanan insanlar görüyoruz. Ama esas tehlike böceklere benzeyen uzaylıların belirmesi ve adaları sahiplenmeye çalışmasıyla başlıyor. Siz ise "Nomad" diye adlandırılan büyü mühendislerinden birini yönetiyorsunuz. Hem teknolojik olarak her şeyi kullanabilen bu Nomad'lar hem de büyü dünyasının nimetlerinden faydalanabiliyorlar. İşte bu güçlerini kullanarak da bu adaların üzerine binalar, fabrikalar, güç kaynakları, dahasında kendi şehrinizi kuruyorsunuz. Daha sonra da oyundaki nihai görevinizi yerine getirmek üzere uçan makinelerden, zeplinlerden, çift kanatlı uçaklardan ve daha bilimum hava aracından oluşan ordunuzu kuruyor ve diğer adalara gidip saldırıyorsunuz. Ayrıca büyü mühendisiniz de bu sırada ordunuzla birlikte gelmeli ve düşmanı saf dışı bıraktığınız halde de o adadaki özel artifact'leri almalıdır. Daha çok bina yapabilmek ve çeşitli ofensiv ve defansiv büyüler yapabilmek için yönettiğiniz adamın bu artifact'lere ihtiyacı olduğunu düşünürsek ve artifact tarlası diye bir kavramın olmadığı da aklımıza gelirse, savaşların diğer oyunlara göre ne kadar önemli olduğunu görebiliriz..

Büyü Matematiği

Oyun akışı diğer bir deyişle artifact'leri almak için bir RTS'de oynar gibi oynayıp ordu kurarak, sonra action ve uzay simulasyonu karışımı savaşlar yaparak ve en son da kendi karakterinizle adaya inip ihtiyacınız olan artifact'i alarak geçecek (inventory'inizin gayet sınırlı olduğu düşünülürse bu bir süre sonra epey zor bir karar olacak). Oyunun yapımı yaklaşık 2 seneden bu yana devam ediyor ve her geçen zaman içerisinde daha güzel daha detaylı bir dünya haline geliyor. Oyun boyunca 25 bölümde oynayacaksınız ve bu dünyaların grafikleri tamamen kendisine özgü olacak. Yani aşağılardaki adalar genel olarak daha sisli ve ateş dolu olacakken, güneşe daha yakın olanlar temiz havalı, çiçekli ve daha seyri zevkli olacaklar. Ayrıca oyunu oynarken bölümlerin hiç bir sınırı olmadığını farkedeceksiniz. İstediğiniz yöne dilediğiniz kadar gidebilirsiniz. Bunların yanında kendi senaryonuzu ve haritalarınızı oluşturacak bir editörde mevcut olacak. Aslında Radon Labs bu konuda değişik bir kararla oyun içini değiştirecek bir editör yapmakla kalmamış belki kendi 3D oyunumuzu yaparız diye oyunun tüm görsel kodlarını halka açmaya karar vermiş. Bu konudaki her türlü bilgi ve yardımı www.radon-labs.de'den alabilirsiniz.

Sonuçta Project Nomad, içinde bir çok güzelliğin olduğu iddia edilen bir oyun. ECTS'den eli boş dönmemesi de bu konudaki en ciddi kanıtlardan biri. Anlaşılan kışla ve yeni yılla beraber gelen sağanak oyun yağmurunda elimize bir hayli kayda değer parça geçecek.

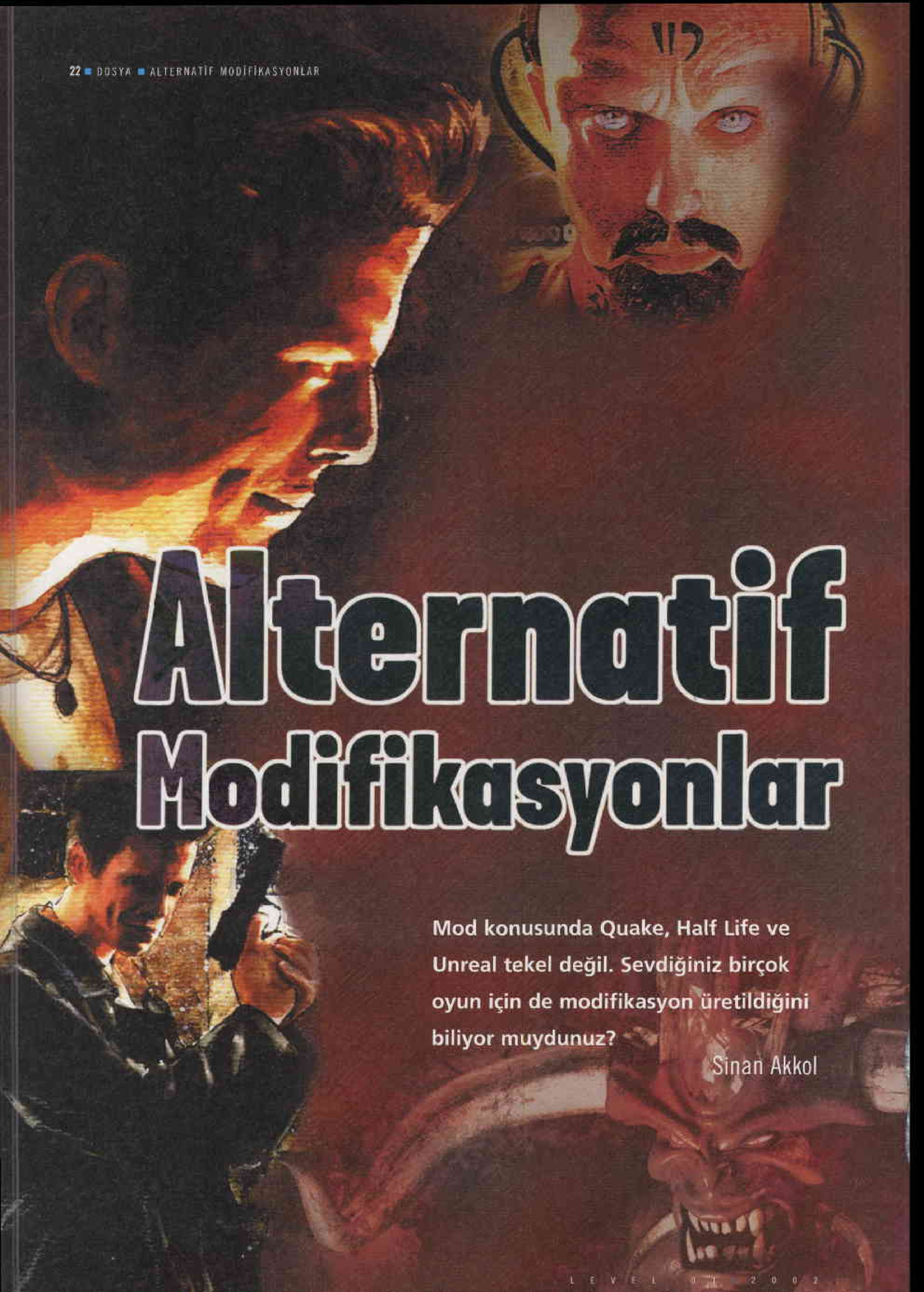
Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	**05. 2002**
Tür • Karma (RPG-RTS-Aksiyon)	
Yapım • Radon Labs	
Dağıtım • CDV Software	
Bize Göre • Farklı türlerin başarılı bir melezi mi, büyü mühendislerinin uzay savaşı mı, ECTS'de seçilen en iyi PC oyunu mu? En azından biri bile olsaydı almak için nedenimiz olurdu. Ya hepsi varsa?	









Alternatif Modifikasyonlar

Mod konusunda Quake, Half Life ve Unreal tekel değil. Sevdiğiniz birçok oyun için de modifikasyon üretildiğini biliyor muydunuz?

Sinan Akkol

Günümüzde piyasaya çıkan bir oyunun adını uzun süre boyunca gündemde tutabilmesi tek bir şeye bağlı: Ne kadar esnek olduğuna. Bir oyun için ne kadar kolay yeni görev, harita ve modifikasyon yapılabiliyorsa, doğru orantılı olarak ekonomik ömrü de uzuyor. Bu "geliştirilebilirlik=uzun ekonomik ömür" formülünün en önemli örneği ise Half Life'dır.

Evet, belki Half Life hem kolayca geliştirilebilir, hem de popüler olması nedeniyle kullanıcılar tarafından en çok desteklenen oyun olabilir. Ama harita ve modifikasyon yapımcıları arasında en az onun kadar popüler olan başka oyunlar da var. Bu ayki CD'mizde "Alternatif Modlar" klasörü altında çeşitli oyunlar için birçok kaliteli harita ve eklentiyi topladık. Bu verdiğimiz (ve yeni çıkacak) modlardan en ilgi çekicilerini beğeninize sunuyoruz.

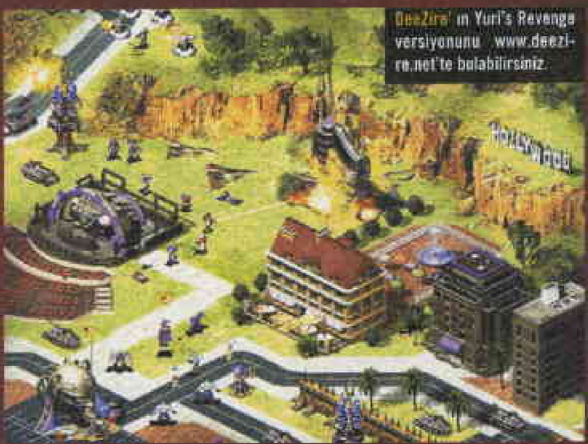
RED ALERT 2

Westwood'un başarılı strateji oyunu, modifikasyon alanında da haklı bir ün yakaladı

MOD YAPIMI			MOD ÇEŞİTLİLİĞİ		
Kolay ✔	Normal	Zor	Az	Normal ✔	Çok

Bu başarının en büyük sebebi, Red Alert 2'nin Westwood'un önceki C&C strateji oyunlarına göre çok daha modüler olması. Gerçi, ilk Command & Conquer'den beri serinin fanları tarafından, ünite ve binalar üzerinde çeşitli oynamalar yapılmasını sağlayan gayri-resmi editör programları hazırlanıyordu. Ama RA2, bu işlerin çok daha basitçe ve profesyonelce olmasını sağlayacak şekilde dizayn edilmiş.

Oyundaki her birimin gücü, silahı, özel yetenekleri rahatlıkla değiştirilebiliyor. Yeni ülkeler, eski ülkenin yerini almak şartıyla, eklenebiliyor. Birimlerin grafiklerini ve animasyonlarını değiştirmek ise, tabii ki daha zor. Ama işini bilen bir grafiker için bu da pek problem olmuyor. Hatta, kendi ara videolarınızı hazırlayıp bunları da modifikasyonunuza ekleyebiliyorsunuz. Tabii bu söylemesi, yapmaktan çok daha kolay bir işlem. Ciddi anlamda yetenek ve emek istiyor.



DeeZire'ın Yuri's Revenge versiyonunu www.deezire.net'te bulabilirsiniz.

Şu anda Red Alert 2 için Kıbrıs çıkartmasını konu alan bir modifikasyonun bir grup Türk genci tarafından yapılmakta olduğunu da belirttikten sonra (detayları elimize geçince buna daha geniş yer vereceğiz), Red Alert 2 için yapılmış en ilgi çekici modifikasyonlara bir göz atalım.

DEEZIRE

Nerede bulurum: Level CD'si (../Red Alert 2 Mod/DeeZire.zip)

Not: CD'de verdiğimiz DeeZire, Yuri's Revenge ek görev paketi ile birlikte çalışmayacaktır.

Gerçekten, Red Alert 2 için hazırlanmış en başarılı modifikasyon. Sadece birimlerin özelliklerini değiştirmekle kalmıyor, aynı zamanda her ülke için yeni üniteler de ekliyor. Ayrıca, oyun ekranın altındaki komutlara yenilerini ekleyerek, oyunun oynanışını da etkiliyor. Bu yeni komutlar: Askerlerinizin moralini arttırarak daha efektif savaşmalarını sağlayan Cheer, APC, MCV gibi bir yerde yükünü bırakması veya kurulması gereken birimlerin hedeflerine ulaştıklarında bunu otomatik olarak yapmasını sağlayan Auto-Deploy ve birimlerin hareket halindeyken ateş edebilmesini sağlayan bir seçenek var.

DeeZire daha çok Multiplay oyunlar gözönünde tutularak hazırlanmış ve Red Alert 2'nin Multiplayer seçeneğinden alacağınız zevki kat kat arttırıyor (tabii rakibinizde de DeeZire'ın yüklü olması şartıyla). Ama bilgisayara karşı Skirmish karşılaşmalarında da DeeZire ile oldukça zevkleniyor.

EAGLE RED

Nerede Bulurum: http://www.planetcnc.com/eaglered

Şu anda 1.45 versiyonu piyasada bulunan Eagle Red, Red Alert 2'yi DeeZire kadar olmasa da, bayağı değiştiriyor. Neredeyse bütün ülkeler için yeni birimler var, hatta iki ülkeyi (Kore ve Küba) de yenileriyle (Hollanda ve Çin) değiştirmişler. Ayrıca, hem yeni birimlerin, hem de eskilerin grafikleri çok güzel görünüyor. Özellikle piyadelerin ölünce çürüme animasyonu şık olmuş. Hem Amerika, hem de Rus'ların en etkili yeni araçları, Amerika'lılar için Panther (çift lazer topu taşıyor) ve Stingray (tek ve güçlü bir lazer topu var), Ruslar için de uranyum çekirdeği atan Viper tankı gözüme ilk çarpanlar.

Bilgisayarın yapay zekasının da geliştirilmiş. Skirmish çatışmalardan birinde üssüme saldıran grubun zırhlı birliklerini yokettikten sonra, hayatta kalan piyadelerin üslerine geri çekilmelerini görmek oldukça hoştu.

Sonuç olarak Eagle Red, Red Alert 2'nin standart birimlerinden sıkılanlara ilaç gibi gelecektir. Kesinlikle tavsiye ediyoruz.



Eagle Red: Bu sefer Blitzkrieg avantajı müttefik birliklerinde.

MAX PAYNE

4 yıllık bekleyişin 10 saatlik öyküsü, modifikasyonlarla ayakta tutulmamaya çalışılıyor.

MOD YAPIMI		
Kolay	Normal ✔	Zor

MOD ÇEŞİTLİLİĞİ		
Az	Normal ✔	Çok

Max Payne, tasarımcılar için dört araçla birlikte geliyor. Bunlardan en önemlisi bölüm tasarımı için kullanılan MaxED. Sağlıklı çalışması için en az 800 Mhz hızında bir işlemci gerektiren MaxED'i çalıştırmak için tavsiye edilen işletim sistemi Windows 2000.

Bölüm ve mod hazırlarken kullanacağınız diğer programlar da Max Payne ile birlikte geliyor. Kendi karakterlerinizi yaratmak için kullanabileceğiniz ActorFX programı, hazırladığınız modlardaki sahnelere partikül efektleri ekleyebileceğiniz ParticleFX programı ve bu üç programla hazırladığınız çalışmaları ".mpm" (Max Payne Mod) ve ".ras" (Remedy Archive System) dosyaları haline dönüştürmeye yarayan ResMaker programı da Max Payne'i kurduğunuzda sisteminizdeki yerlerini alıyor.

KUNG-FU MOD

Nerede bulurum: Level CD'si (../Max Payne Mod/KungFu09.zip)

Kurulum: Zip dosyasındaki KungFu_09.mpm adlı dosyayı Max Payne'in kurulu olduğu dizine, MPKungFu.avi adlı dosyayı Max Payne/movies'in altına kopyalayın. Max Payne'i başlatıp Choose Customized Games altından KungFu_09'u seçin.

Kung Fu modu, Max Payne'de, tam bir aksiyon filmi olması için eksik



Kung-Fu Mod: Aklınıza gelebilecek her türlü akrobatik hareketi Max Payne'e ekliyor.

olan tek yönü tamamlıyor: Yakın dövüş hareketleri. Bu modu kurduktan sonra silah olarak su borusunu çektiğinizde artık her türlü dövüş hareketi yapabildiğinizi göreceksiniz. Uçarak ve dönerek atılan tekmeler, Matrix-özentisi abartı zıplamalar, rakibin suratına sağlı sollu yumruklar vs. Yere düşen silahları tekmeleyebilmeniz, düşmanlarınızın kafasını dağıtmak için ilginç, ama etkili yeni bir saldırı şekline sahip olmanızı sağlıyor.

Bunlara ek olarak yeni namlu alevi efektleri, yeni silah efektleri ve yeni ses efektleri de eklenenler arasında. Size 0.9 versiyonunu verdiğimiz modun, çok yakında burada ekran görüntülerini verdiğimiz 2.0 versiyonu çıkacak.

DISCWORLD MOD

Nerede bulurum: http://www.discworldmod.net (henüz piyasaya çıkmadı)

Terry Pratchett'ın tuhaf fantazi dünyası Discworld'ün neden Max Payne gibi konuyla tamamen alakasız bir oyunun grafik motoru ile yapılıyor olabilir? Sanırım, Max Payne'in güçlü mod geliştirme araçları harici bir sebep yok. Pratchett'ın ilginç hikaye örgüsü, tuhaf karakterleri ve ne zaman ne olacağı belli olmayan dünyasında geçen mod, henüz yapım aşamasının başında. Ama şu ham haliyle bile fazlasıyla etkileyici gözüküyor. Romanların o abuk subuk (kötü anlamda değil) havasını verebilecek kapasitede olduğunu düşünmeme sebep olan, oyunda A Very Large Cod (Çok Büyük Bir Merina Balığı) adlı bir silah gözüme çarpmasıydı.



Discworld: T.Pratchett'ın çılgın dünyasını Max FX ile hayata geçirmek herkesin harcı değil.

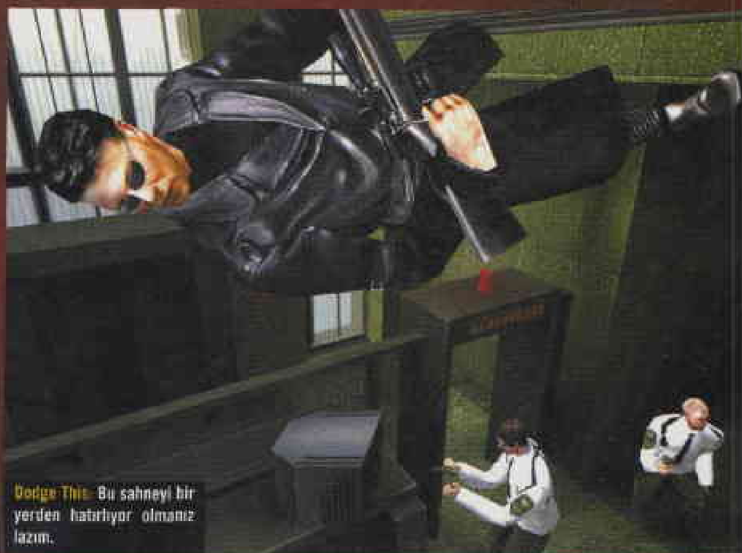
Profesyonel ve gelecek vaad eden bir modifikasyon olan Discworld'ü, yakından takip ediyoruz.

DODGE THIS MOD

Nerede bulurum: http://dodgethis.maxpayneheadquarters.com (henüz piyasaya çıkmadı)

"Matrix = Max Payne + Dodge This" desem yeterli olur mu acaba? Dodge This, (filmi izleyenler Trinity'nin bu ünlü repliğini hatırlamışlardır zaten) Max Payne'i tam anlamıyla Matrix'e çeviriyor. 30 yeni silah ve yeni karakter modellerine ek olarak, bir sürü yakın dövüş hareketi ve artistik hareket yapabileceğiz. Ona yakın tekme, yumruk varyasyonlarının yanısıra, Dodge This'in ilgimi en çok çeken özelliği, Matrix'in ünlü lobi sahnesinin oynayabilecek olmak. Düşman ateşinden kaçmak için Bullet Time'ın yerine Trinity'nin duvarda yürüme hareketi, Morpheus'un anlamsızca yükseğe zıplaması gibi çok ilginç manevralar yapabileceğiz.

Tüm bunlara, Max Payne'deki en büyük bölümün en az 3 katı büyüklükte, her karışını araştırabileceğiniz koca bir şehirde geçecek olması, Dodge This'i merakla beklenmesi gereken modlar arasına sokuyor.



Dodge This: Bu sahneyi bir yerden hatırlıyor olmanız lazım.

OPERATION FLASHPOINT

"Askeri" oyunların piri Çek yapımcıların yeteneğinin doruğu olan Flashpoint, mod dünyasında sağlam yere sahip oldu.

MOD YAPIMI		
Kolay	Normal	Zor ✓

MOD ÇEŞİTLİLİĞİ		
Az	Normal	Çok ✓

Operation Flashpoint, doğuştan modifiye edilmeye müsait bir oyun. Harita ve görev tasarlamak o kadar kolay ki, 15 dakikalık bir uğraşla bile oynanabilir kalitede görevler ortaya çıkartılabiliyor. Hatta benim bir gün uğraşıp yaptığım "Dört Sniper ve ben" adlı OFP görevim ofiste bir ara bayağı popülerdi.

Standart harita üzerinde, OFP birimleriyle istediğiniz görevi yapabilirsiniz.Ama iş OFP için tam bir modifikasyon yapmaya gelince, işler karışıyor.. Birimlerin, haritaların ve diğer araçların modifiye edilmesi son derece zor. Bu yüzden henüz OFP için bir modifikasyon tamamlanmış ve burada adı geçen hiçbir OFP modu piyasaya çıkmış değil.

Yapımcılar OFP'in tüm dosyalarını kendi yazdıkları özel bir rutin ile "*.pbo" uzantılı dosyalar içine sıkıştırdıkları için, değiştirmeyi bırakın, bu dosyaları açmak bile imkansız. Ama bu dosyaları açmak için gayri resmi bir yazılım olan DePBO'yu kullanabilirsiniz (http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/flashpoint/editing/pboextractor.zip).

OPERATION VIETNAM

Nerede bulurum: http://www.operation-flashpoint.net/vietnam
(henüz piyasaya çıkmadı)

Operation Vietnam Vietnam savaşında önemli yeri olan Ashau Vadisi'ndeki savaşları konu alacak. Senaryo 1966'da vadide bulunan Özel Kuvvetler karargahında başlıyor ve 1969 Haziran'ında noktalanıyor. Yapan grup oldukça sağlam, bizzat Operation Flashpoint'in beta tester'lığını yapmış Seventh. Ashau vadisi, Operation Vietnam'ın ilk bölümü olacak. Eğer başarılı olursa The TET Offensive, Battle of Khe Sanh adlı devam senaryoları da hazırlanacak. Oyunun haritası, silahları ve araçlar tamamen baştan hazırlanıyor ve şu an için elimizde resmi olmasa da, sanırız en ciddi OFP modifikasyonu bu olacak.



OP Vietnam: Yapım aşamasında olan en ciddi OFP modu.

INVASION 1944

Nerede bulurum: http://www.invasion1944.com/ (henüz piyasaya çıkmadı)

Invasion 1944, İkinci Dünya Savaşı sırasında Batı cephesinde Amerika ordusu ile Almanlar (Wehrmacht) arasında geçen savaşları konu alıyor. Mod'da bir piyade, bir tank mürettebatı ve bir pilotu yöneteceğiz. Bu da demek oluyor ki, Invasion 1944'ün OFP gibi sıkı bir senaryosu olacak. Sabit silah bataryalarının da (PAK, MG ve Flak) bu moda eklenmesi, özellikle multiplayer oyunlar için yeni stratejilere kapı açılması demek olacak. 12 kişilik bir takımdan oluşan piyade görevlerinde, istediğiniz askeri yönetebilecek olmanız da, OFP'nin sınırlayıcı oyun akışından kaçanların hoşuna gidecektir sanırım.


Invasion 1944: İkinci Dünya Savaşı araçlarını kullanabileceksiniz.

Kosovo Crisis

Nerede bulurum: http://www.iespana.es/CrisisKosovo/
(henüz piyasaya çıkmadı)

Yakın tarihimizin en büyük katliamlarından ve insanlık suçlarından birisinin yaşandığı Bosna Hersek katliamını konu alıyor Kosovo Crisis. Sırp'ların etnik azınlıklara karşı işlediği metodik katliamlara karşı müslüman azınlığı korumak için bölgeye gönderilen NATO birliğinde görev alan askerlerden dördünden birisini yöneteceğiz (İspanyol, Fransız, Alman veya Çek).

Modellerin günümüz silahları ve araçları ile birebir benzeştirildiği modun en çarpıcı yanı, kuşkusuz, hepimizi yakından ilgilendiren bir temayı konu almış olması. Henüz teknik bir detay açıklanmış değil. Ama bu mod gün ışığına çıkarsa, bayağı tartışmaya yol açacağını zannediyoruz. Belki de böylece, orada sırf petrol yatağı üzerinde doğmadıkları için, sırtını çeviren birtakım ülkelerdeki insanların kafasında bazı soru işaretleri uyandırılabilir.


Kosovo Crisis: Araç modelleri OFP'dekileri aratmıyor.

CRIME CITY

Nerede bulurum: http://users.pandora.be/crimecity/index.htm
(henüz piyasaya çıkmadı)

İşte OFP için hazırlanmakta olan en değişik modlardan birisi. Koca bir şehirdeki kontrolü ele almaya çalışan iki taraftan birini yöneteceğiz: Polisler ve suçlular. Bu amaca ulaşmak için iki taraf da bir dizi mini görevi yerine getirmeye çalışacak. Suçlular belli hedefleri ele geçirmeye çalışırken, polisler de onları durdurmaya çalışacak. Ama suçluların şehrin neresindeki hedef bölgeye saldıracağının bilinmemesi, polislerin işini zorlaştıracak. Polislerin tek şansı, şehir sokaklarında "iş" yapan bağlantılar aracılığıyla, suçluların hedefini belirlemek.

Bu modifikasyon, OFP'de olmayan iki şeyi vaad ediyor: Açık arazide çatışma yerine, girilip saklanılabilecek yüzlerce binadan oluşan koca bir şehirde yakın çarpışmalar ve oyun içinde NPC'lerle iletişim. Pek de esnek olmayan OFP sistemine bunu nasıl uygulayacaklar, biz de merakla bekliyoruz.



Crimecity: Herhangi bir yorumda bulunmak için henüz çok erken.

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

Diablo 2 çıkalı neredeyse iki sene olacak. Ama L.o.D. sayesinde hala mod yapılıyor.

MOD YAPIMI		
Kolay	Normal	Zor ✓

MOD ÇEŞİTLİLİĞİ		
Az	Normal	Çok ✓

Bunun en büyük sebebi, Diablo 2'nin inanılmaz yeniden-oynanabilirliği ve Multiplayer arenalardaki popülerliği. Ayrıca, tıpkı kullanıcıların yaptığı amatör modifikasyonlar gibi, yine kullanıcılar tarafından üretilmiş olan onlarca editleme aracı var. Eşyalar, yaratıklar ve değerler bu araçlar tarafından kolayca değiştirilebiliyor. Ama bu tür araçlar ülkemizde ne yazık ki esas amacının dışında, yani mod üretmek için değil, hile yapmak için kullanılmaktan öteye geçemedi.

BALDUR'S GATE

Nerede Bulabilirim: Level CD'si \Alternatif Modlar\Diablo 2 LOD Mod\Baldurs Gate.zip

Nasıl Kuracağım: Diablo 2 klasöründeki patch_d2.mpq dosyasını başka bir yere yedekledikten sonra, ZIP dosyasının içindeki aynı adlı dosyayı Diablo 2 klasörünün içine kopyalayın

Diablo 2'yi, grafik olarak olmasa da, oynanış olarak baştan aşağı değiştiriyor bu mod henüz beta aşamasında. Herşeyden önce, oyunun iç yapısındaki sayısal değerleri değiştiriyor. Böylece Diablo 2'nin özelliklerini biraz daha Baldur's Gate gibi AD&D kurallarına uygun hale yaklaştırıyor. Tabii bu konuda çok fazla başarılı değil, ama usta oyuncular aradaki farkı hemen anlayacaklardır.



Baldur's Gate: Oyuna yeni eklenen ileri seviye büyülerden biri.

Diğer önemli bir değişiklik ise, karakterler isimleri Amazon, Ranger; Assasin, Shadow Thief; Barbarian, Berserker; Druid, Shapeshifter; Paladin iseInquisitor olarak değişmiş. Sorceress ve Necromancer aynı. Sorceress, Necromancer ve Shapeshifter için 45. level'da alınabilen Supreme Skill'ler eklenmiş.

Diğer göze çarpan değişiklikler ise Sorceress'in elektrik büyüleri, Necromancer'ın Skeleton Raise'inin güçlenmiş olması ve BoneWall'un içinden geçebilmesi, Inquisitor'un Aura skill'lerinin oyundan çıkartılmış olması sayılabilir. Bunlar radikal ve fanatiklere tuhaf gelebilecek değişiklikler. Ama modifikasyonun isminden de anlayabileceğiniz üzere, Baldur's Gate Diablo 2'yi AD&D kuralları doğrultusunda değiştirmek üzere hazırlanmış bir mod. İlginizi çektiyse hemen kurup oynamanızı tavsiye ediyorum.

HELL ON EARTH 2

Nerede Bulabilirim: Level CD'si \Alternatif Modlar\Diablo 2 LOD Mod\Hell on Earth 2.zip

Nasıl Kuracağım: bkz. Baldur's Gate mod, Nasıl Kuracağım



Baldur's Gate: Sorceress'ın elektrik yetenek dalının değişmiş hali.

Oldukça popüler olan bu modifikasyonun, LOD için ikinci versiyonu yeni çıktı. Bu da, Baldur's Gate gibi, karakter tiplerini değiştiriyor. Yeni karakterler Tribal Lord, Dark Mage, Spellcastress, Magehunter, Holy Knight, Rogue ve Northman. Karakter skilleri değiştirilmiş, yüzlerce yeni item eklenmiş. Ayrıca, artık 125. CLvL'a kadar çıkabiliyorsunuz. Unique yaratıklar daha da zorlaştırılmış.

Moda yeni eklenen itemlardan en ilgi çekeni Rune-Sword'ler. Yunan tanrılarının ruhunu taşıyan bu kılıçlar, aşırı güçlü. Ayrıca büyü skillerini arttıran Sphere ve Greater Sphere'ler, yeni eşyalar yapabilmenizi sağlayan Isla's Magic Box da büyük değişiklikler arasında.

MIDDLE EARTH

Nerede Bulabilirim: Level CD'si \Alternatif Modlar\Diablo 2 LOD Mod\Tolkiens Middle Earth.zip

Nasıl Kuracağım: bkz. Baldur's Gate mod, Nasıl Kuracağım

Bu modun en ilginç yanı, tabii ki, JRR Tolkien'in artık fanatizm seviyesini aşmış derecede sevenleri olan Orta Dünya'sındaki karakterleri içermesi. Açıkçası, modun çok fazla anlatılmaya değecek ilginç bir yanı yok. Karakterler yine değişmiş, Dunadan, Rohirrim gibi kitapları yalayıp yutmuş olanlarınızın hemen hatırlayacağı karakter türleri eklenmiş. Eğer ismen de olsa Orta Dünya'da geçen bir oyun istiyor ama bulamıyorsanız, bakmaya değecek bir çalışma olabilir.



LEVEL inceleme



First Person Shooter denilen meret neden bu kadar az bulunuyor... diyorduk ki...

maddog diyor ki...

İyi bir First Person Shooter, sıkı bir dost gibidir. Çok az bulunur, ama gerçekten iyisini bulduğumuzda hayatınızı ona adarsınız. Son bir yılda elimizden geçen FPS'leri hatırlamaya çalışıyorumda şöyle bir, çok az isim kalmış belleğimde. Bir NOLF, bir Undying gibisi gelmedi son bir aya kadar. Ama yılbaşı sezonunun açılmasıyla birlikte oyun firmalarının bebekleri de piyasaya çıkmaya başladı.

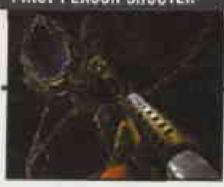
Aylardır beklediğimiz Return to Castle Wolfenstein'dan çok ümitliydik, gerçi hakkını yememek lazım, hayal kırıklığına uğratmadı şimdi. Ama tek kişilik oyunu çok ama çok kısa sürdü. En zor seviyede toplam sekiz saatte bitirince elimiz böğrümüzde kalakaldık. Allah'tan Multiplayer'ı çok sıkı, hatta bize Counter Strike'ı unutturacak kadar sıkı çıktı da oyunun kısalığından şikayet etmemize çok gerek kalmadı. Ama bu ayın esas bombası, çok fazla ümit beslemediğimiz Alien vs Predator 2 oldu. İlk oyunun senaryasuz, aşırı acımasız oynanışı gitmiş, yerine son derece ürkütücü bir senaryo ve ona eşdeğer bir atmosfer gelmiş. Açıkçası bu kadarını beklemiyorduk. Bunun üzerine oyunun üç ırk için toplam 20 saatten fazla oynanışa sahip olması, bizi uzun süre monitörün başına çivilemeyi başardı.

Tabii herşey bitmiş değil, önümüzdeki aylarda çıkmak için sırasını bekleyen üç canavar gibi FPS daha var. Gelecek ay Medal of Honor: Allied Assault bu sayfalarda konuk olacak, umarım Wolfenstein'ın kısalığını bize unutturabilir. Ondan sonra Command & Conquer: Renegade gelecek, ki oynadığımız kadarıyla bu yeni üçlü arasında en iddialı olanı. Ve 2002'nin ortalarında üstad Lovecraft'ın Cthulhu efsanesi bilgisayarlarımıza konuk olacak. Türden hoşlananlar, ki bu büyük çoğunluğumuzu oluyor, gerekli erzağı depolamaya başlasa iyi olur. Bilgisayar başından pek kalkamayacağız gibi görünüyor çünkü.

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



Alien vs Predator 2 %93

Castle Wolfenstein'ı, çok daha uzun ve değişik bir FPS olması

Kim oynuyor: Herkes

STRATEJİ

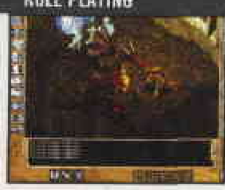


Civilization 3 %94

Daha uzunca bir süre bu Sıra Tabanlı Strateji'yi (STS) tavsiye edeceğiz

Kim oynuyor: Serpil, Burak, Tuğbek

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97

Aylar geçti, daha iyisi çıkmadı. Uzun bir süre de çıkmayacağa benziyor.

Kim oynuyor: Sinan, Korcan, Ufuk

nasılpuanveriyoruz?

Oyun deyip geçmeyin. Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden LEVEL, Türkiye'deki oyun dergilerinden daha farklı ve ciddi bir inceleme sistemimiz var.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı Altın Kopya denilen özel versiyonlarını inceliyoruz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Yani bir First Person Shooter'ın, strateji oyunları fanatiği olan bir yazar tarafından incelendiğini göremezsiniz. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr

INFO-BOX	TÜR
Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi	
Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri	
Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği	

OYUNUN ADI	NOT
Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri	
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği	
Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri	
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği	

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıyorsa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.

%80-%89 arası: Bu aralıkta puan alan oyunlar, mükemmel olmayı kılpayı kaçıran oyunlardır. Kendi türündeki oyunlar arasında saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: Tamamen vasattan, idare eder denebileceğe kadar değişen oyunlar bu araya düşer. İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

sf 30 ALIEN VS PREDATOR 2

sf 34 EMPIRE EARTH

sf 38 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

sf 42 MYTH 3: THE WOLF AGE

sf 44 CODENAME OUTBREAK

sf 46 TENNIS MASTERS SERIES

sf 48 ANARCHY ONLINE

sf 50 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

sf 52 BATTLE REALMS

sf 54 PATRICIAN 2

sf 56 MONOPOLY TYCOON

sf 58 SILENT HUNTER 2

sf 60 4X4 EVO 2

sf 62 TRADE EMPIRES

sf 63 RAILS ACROSS AMERICA

sf 64 NFL 2002

sf 65 ROGUE SPEAR: BLACK THORN

sf 66 RALLY TROPHY

sf 67 DEADLY DOZEN

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- Harry Potter	◎	1- Grand Theft Auto 3 (PS2)	↑ (2)
2- The Sims: Hot Date	yeni	2- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)	yeni
3- Return to Castle Wolfenstein	yeni	3- WWF Smackdown! (PS2)	↓ (1)
4- Championship Manager 01/02	↓ (2)	4- World Rally Championship (PS2)	yeni
5- Star Wars: Galactic Battlegrounds	yeni	5- Harry Potter (PSOne)	↓ (3)
6- Empire Earth	yeni	6- 007 Agent Under Fire (PS2)	yeni
7- FIFA 2002	↓ (5)	7- FIFA 2002(PSOne)	↓ (5)
8- Civilization 3	↓ (3)	8- Shenmue 2 (DC)	yeni
9- The Sims	◎	9- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSOne)	yeni
10- Zoo Tycoon	↓ (7)	10- The Italian Job (PSOne)	↓ (7)

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir

SPOR



FIFA 2002 %92
Hala daha iyisi yok. Bu ne istikrardır? Takdir etmek lazım.
Kim oynuyor: Kimse

ACTION



Max Payne %92
Bu ay verdiğimiz Kung Fu modunu da kurduktan sonra, tadından yenmez
Kim oynuyor: Kimse

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79
Adventure türü öldü diyenlere iyi bir yanıt. Daha iyisi gelene kadar.
Kim oynuyor: Kimse

YARIŞ

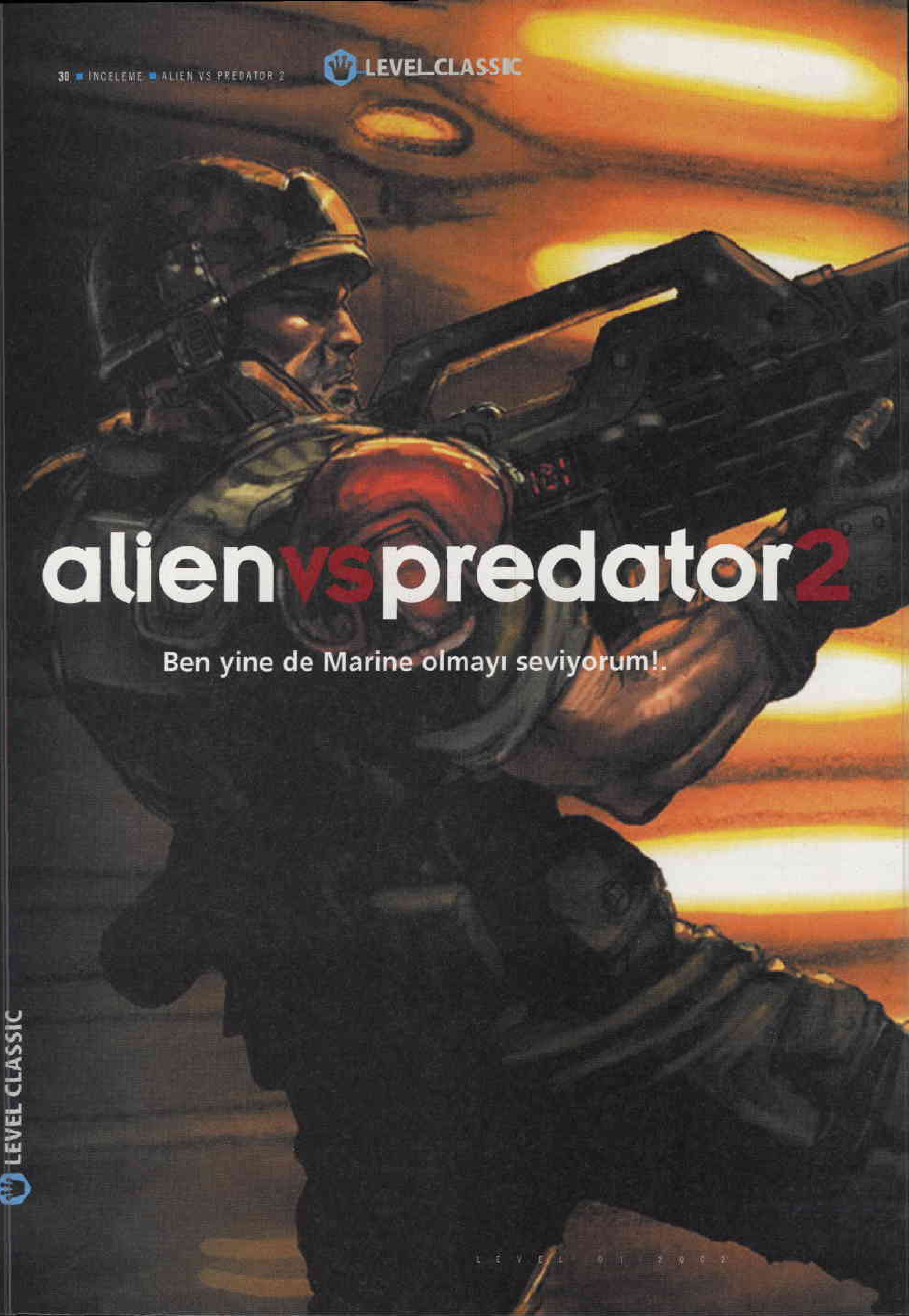


Gran Turismo A-Spec %98
Playstation 2 aldık alalı hiç kapanmadı alet. Tek sebebi işte bu mendebur oyun!
Kim Oynuyor: Herkes (Sinan hariç :)

SİMULASYON



Flight Simulator 2002 %90
Herşeyin savaş olmadığına inanan simulasyoncular için, bir cennet.
Kim Oynuyor: Berker



alien vs predator 2

Ben yine de Marine olmayı seviyorum!.

Şu oyunun adı bana ilk andan beri bir miktar gıcık vermiştir. Çünkü ben her zaman Marine oynamayı sevdim, ama garibimin adı bile anılmıyor. Aslında Marine olayını öyle severim ki, Starcraft oynarken bile sırf bol bol Marine yapıp o Pulse Rifle seslerini dinleyebilmek için her daim Terran tarafını seçerdim. İnsan olmanın tanıdık gelen bir tarafı var, herhalde beni cezbeden de budur.

Gelelim oyuna, ilk Alien vs Predator çıkalı bir hayli zaman geçti. Oynamamış olanınız var mıdır bilemem, tabii herkes FPS sevecek diye bir kanun yok. Ancak bu ilk AvP insanı ciddi ciddi tırstıran nadir oyunlardan biriydi. Özellikle Marine olarak oynarken hayatta kalmaya çalışmak insanı o kadar kastırıyordu ki, bir zaman sonra insan karanlıkta mutfağa su içmeye giderken bile köşeleri "Yusufff, Yusuffff" efekti eşliğinde dönmeye başlıyordu.

Tabii ilk oyun hiç kusursuz sayılmazdı, herşeyden önce doğru düzgün bir senaryosu filan yoktu ve tüm yapı tamamen bölüm temizleme mantığı üzerine kurulmuştu. Marine aşırı zayıftı ve Alien sürüleri dalga dalga üzerinize geliyordu. Tüm bunlara ek olarak oyunda standard bir görev içinde oyun kaydetme seçeneği yoktu. Doğrusu bir oyun bu kadar zorlaştırılabilirdi. Ancak buna rağmen oyun oldukça iyiydi ve tutmuştu, çünkü özellikle Multiplayer oynaması oldukça zevkliydi.

Monolith devrede...

Alien vs Predator çok tutunca ve oyun camiasından olumlu tepkiler alınca, bunun gelecek vaad ettiğini anlayan Monolith yeni bölümün yapımını üstlenmekte gecikmedi. İlk oyunu yapan Rebellion devreden çıkarıldı ve proje LithTech grafik motoru kullanılarak gerçekleştirildi. LithTech oyun dünyasındaki en iyi grafik motoru değil, ancak Monolith'in kendi ürünü ve bu da tabii maliyeti oldukça düşürüyor. Ayrıca NOLF gibi oyunlardan bu motorun işini bilen programcıların elinde hayli iyi sonuçlar verdiğini de biliyoruz. Nitekim Alien vs Predator 2'de de grafikler bizi hayalkırıklığına uğratmıyor. Belki bazı nesneler biraz fazla köşeli ve yapay görünebilir, ancak zaten maceraya sardırdığınızda bunun pek farkına varmıyorsunuz. Genel olarak oyunun grafikleri çok iyi, özellikle sis, ışık ve ateş efektleri üzerinde bir hayli çalışıldığı belli. Hele Marine amcamın bir omuz ışığı efekti var ki, adeta filmlerden fırlayıp gelmiş ve oyuna manyak atmosfer katıyor.

Bu defa senaryo var...

Çoğu çıkmak bilmeyen oyuna nispet yaparcasına, AvP 2 duyurulduktan sonra oldukça kısa sayılabilecek bir sürede tamamlandı ve gecikmesiz olarak piyasaya çıktı. Tabii bunda hazır bir grafik motorunu kullanıyor olmalarının rolü büyük, ancak yine de eğer ilki gibi doğru düzgün bir senaryodan yoksun olsaydı, bu oyunu grafikleri de kurtaramazdı. Neyse ki AvP 2 bir FPS için hayli sağlam sayılabilecek bir senaryoya ve çok hoş bir kurgulamaya sahip.

Burada kurgulamaya değinmeden senaryoyu anlatmak mümkün olmayacak. Oyunu Marine, Predator ve Alien olarak oynayabiliyorsunuz, ancak bu karakterler sıradan elemanlar değil. Ve her ne kadar hikayelerinin bir evveliyatı olsa da, oyunu oluşturan tüm olaylar aslında eş zamanlı olarak gerçekleşiyor. Hatta bu üç elemanın yolları sık sık kesişiyor. Mesela Marine olarak oynarken bir bölümden çıkabilmek için bir uyku podunu hareket ettirmeniz gerekiyor. Ancak uyku podunun içinde bir Predator hapsedilmiş durumda ve Predator olarak oynarken kendinizi bu podun içinde buluyorsunuz. Üstelik Marine ortada dolaşıp podu yerinden oynatır ve böylece kaçmanız için farkında olmadan zemin hazırlarken onu görüyorsunuz. Aynı zamanda yukarıdaki gözlem odasından size pis pis bakan bir Alien da görüyorsunuz, sonra dönüp gidiyor. Ve bilin bakalım o Alien kim? Oyun boyunca sık sık bu gibi rastlantılar oluyor ve aslında herşey aynı anda olduğundan, siz çoğu zaman diğer elemanların sebep olduğu karmaşadan faydalanarak yolunuzu buluyorsunuz.

Senaryoya gelince, aslında bunun hakkında çok fazla bir şey söylemek istemiyorum. Oyun



INFO-BOX	AKSİYON (FPS)

Bilgi İçin • http://avp2.sierra.com/
Yapım • Monolith
Dağıtım • Fox Interactive

Minimum Sistem • P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 750 MB HD alanı

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-32 oyuncu.

- Frosty, kaç basıyo bu alet şimdi hocam? -Abi, bi çekil, gözünü severim...



LEVEL HIT

LEVEL CLASSIC

ALIEN



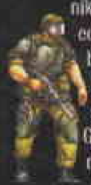
Bu defa bir Alien'ın doğumunun üç safhasını da yaşayacaksınız, ama bundan çok daha sonrası da var. İlk oyundakinden çok daha güçlü ve dayanıklı olan Alien, avını sersemleten kuyruk darbeleri, sağlığını dolduran kafa ısırışları ve sıradan askerleri paramparça eden uzun menzilli bir sıçrayış saldırısıyla oldukça ölümcül bir hal almış. Avınızı salgıladıkları hormonların kokusu sayesinde karanlıkta bile rahatça buluyorsunuz, ama dikkat edin, taretler ve savaş sentetikleri koku salgılamıyorlar, ayrıca karanlıkta sizin kadar iyi görüyorlar.

PREDATOR



Predator'ın kafasında tek amaç var, 19 yıl önce başladığı avı tamamlamak. Diğer klan üyeleri size büyük saygı gösteriyor ve yardımcı oluyorlar, ancak insanları küçümsemeyin. Kafalarında hiç tahmin edemeyeceğiniz planlar var, hem de türünüzün geleceğini etkileyebilecek planlar. Predator ilk seferkinden biraz daha dayanıksız, ancak hem ilk yardım cihazı, hem de enerji bataryasına kavuşmuş. Ayrıca artık yükseklere çıkmak için tırmanma kablosuna ihtiyacı yok, tıpkı filmlerdeki gibi korkunç çevik. Unutmayın ki görünmezlik aygıtınız savaş sentetikleri, otomatik taretler ve Alien savaşçılarına pek sökmüyor.

MARINE



"Frosty" sıradan bir asker değil. Her türlü elektronik cihazdan anlıyor, güvenlik sistemlerini hack edebiliyor, kaynak makinesiyle kapıları tutan bağlantıları ve kilitleri kesebiliyor. Omuz lambası, hareket dedektörü ve emektar Pulse Rifle'ı standard donanımı, ancak Smart Gun ya da Gatling gibi çok daha ağır silahları da kullanabiliyor. Eskisinden biraz daha sağlam bir zırha sahip, ancak yine de ne diğer ırklar kadar çevik, ne de o kadar dayanıklı sayılmaz.



- Baba, geçen iki büyük devirmişim kiii... -Yaaa, koca Predator'a yakışıyor mu bu geyikler şimdi?

boyunca karakterlerin konuşmalarından ve etraftaki bilgisayarlarda bulacağınız notlardan konuyu kendinizin takip etmesi daha heyecanlı olacaktır, bunu bozmak istemem. Ama tabii en azından Alien filmlerini izlememiş olanlar için genel bir bilgi vereceğim, çünkü bazı isimler oldukça önemli.

İsimler, mekanlar...

Oyunun konusu filmlerden tanıdığımız Aliens evreninde geçiyor. Herşeyden bir fayda bulmayı uman insanlar gelip ilk Alien yumurtalarının keşfedilmiş olduğu LV-1201 kodlu gezegende bir araştırma üssü kuruyorlar. Üssü kuran ünlü



Weyland-Yutani şirketi ve amaçları Alien genlerinden yararlanarak yeni ilaçlar ve benzeri şeyler üretmektir. Weyland-Yutani insanoğlunun barındığı her yıldız sisteminde ve akla gelebilecek her konuda yatırımları olan dev bir şirket, böyle olunca ne güçlerinin ne de hırslarının bir sınırı olmuyor. Ancak bu defa şirketin göndermiş olduğu araştırma yetkililerinin şirketten gizli bazı planları var ve birşeyler ters gidene dek herşeyi kitabına uydurmayı başardıkları da söylenebilir.

Ters giden şey her zamanki gibi bir fırsatını bulup kaçmayı başaran bir yaratık tabii ki, ve ortalığı da hiç umulmadık biçimde karıştırıyor. Burada oyunun çok ilginç bir yönünü keşfedeceksiniz, Alien olarak oynarken daha ilk bölümden itibaren milleti parçalamaya başlamıyorsunuz. Aksine ilk başta olaya Facehugger olarak giriyor ve taşıdığınız larvayı aktaracak uygun bir "aday" bulmaya çalışıyorsunuz. Bu durumdayken tamamen savunmasızsınız ve ancak doğru kişiyi bulursanız bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz. Bir sonraki aşama ise Alien olmaya giden yolda dengeli beslenmenin önemini vurgulaması açısından oldukça önemli denebilir. Ancak unutmayınki üçüncü bölüme kadar savunmasız durumdasınız ve gölgelerde dolaşmanız lazım.

Bu arada etrafı karıştıran tek yaratık tabii ki Alien değil, 19 yıl önce elinden kaçırdığı bir



Ölmüyo lan bu! Aaaaaahhhh!...

avın peşinden LV-1201 gezegenine gelen soylu kandan bir Predator da ortalığa çıkıyor. Avını elinden kaçırmak bu ırk için büyük onursuzluk sayıldığından, Predator için yapılacak tek şey bu lekeyi temizlemek. Ancak "av" sıradan biri değil ve onun da kendine göre planları, hazırlıkları ve 19 yıldır gördüğü kabusları var.

LV-1201 üzerine ayak basanlar arasında en garibanları ise gönderilen yardım çağrısını araştırmak için yola düşen koloni askerleri denebilir. Bunlar aslında başka bir çarpışmadan dönüyorlar ve hem sayıca, hem de malzemece oldukça

yıpranmış durumdalar. Ancak yardım çağrısı alındığında LV-1201'e en yakın gemi onlar olduğundan, haliyle olayı araştırmaları için onlar görevlendiriliyorlar. Siz bu askerlerden "Frosty" lakaplı bir teknisyeni canlandırıyorsunuz. Peki niye teknisyen, çünkü bu amca kapıları açabilen, elektronik devrelerden anlayan, yani oyunu bitirmek için gereken her haltı yapabilen bir eleman da ondan. Bu arada oyunun büyük bölümü boyunca takımınızla beraber ya da çok yakınlarında olmanıza rağmen, asla beklediğiniz gibi "omuz omuza" bir çarpışma yaşamayacaksınız. Bu hem gerilimi artırıp sizi diken üstünde tutmak, hem de takım yapay zekasını hazırlamakla uğraşmamak için yapılmış çok ince bir numara. Doğrusu programcıları çok takdir ettim, keşke oyun yaparken çevirdikleri tüm küçük dolaplar bu kadar başarılı kurgulansa.

Şöyle bir durup dinleyin...

AvP 2 sadece grafik ve konu açısından değil, ses ve müzik olarak da bir hayli iyi bir yapım. Herşeyden önce arka plan ses efektleri insanı hayli tedirgin ediyor, ama aynı zamanda bulunduğunuz ortamların doğası hakkında sizi bilgilendiriyor. Müzikler ise bu defa turnayı tam gözünden vurmuş. Duruma göre değişen dinamik müzikler sayesinde aksiyon başlamadan yaklaşık bir saniye evvel gelen tehlikeye karşı çaktırmadan uyarılıyorsunuz, ancak çoğu zaman bu durum daha da paniğe

kapılmanıza sebep olmaktan öte gitmiyor. Yani müzikler çok yerinde ve tam anlamıyla mükemmel kullanılmış. Oyunun yapay zekası için söylenecek çok bir şey yok; düşmanlarınız süper zeki değiller, ama tam anlamıyla embesil de sayılmazlar. Doğrusu Unreal'dan bu yana yapay zekası istediğim gibi bir oyun görmedim ben, AvP 2 de bu kuralı pek bozmuyor. Bu oyundaki en büyük güzellik ise ilkinde olmayan istediğiniz yerde oyunu kaydetme imkanı sunması. Böylece aynı bölümde 4 saat ter döküp, bir de üstüne oyundan tiksinmekten kurtulmuş oluyorsunuz.

Doğrusu AvP 2 aslında ilk oyunda olması gereken hemen herşeyi bünyesinde barındırıyor. Monolith bu oyunla Blood günlerindeki haklı ününe tekrar kavuşacak gibi görünüyor, umarım yanılmıyorumdur. Evet, AvP 2 su katılmamış bir FPS, ama bu türü sevmeseniz bile alıp oynamanızda fayda var, çünkü böyle bir macera her zaman bulunmaz.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



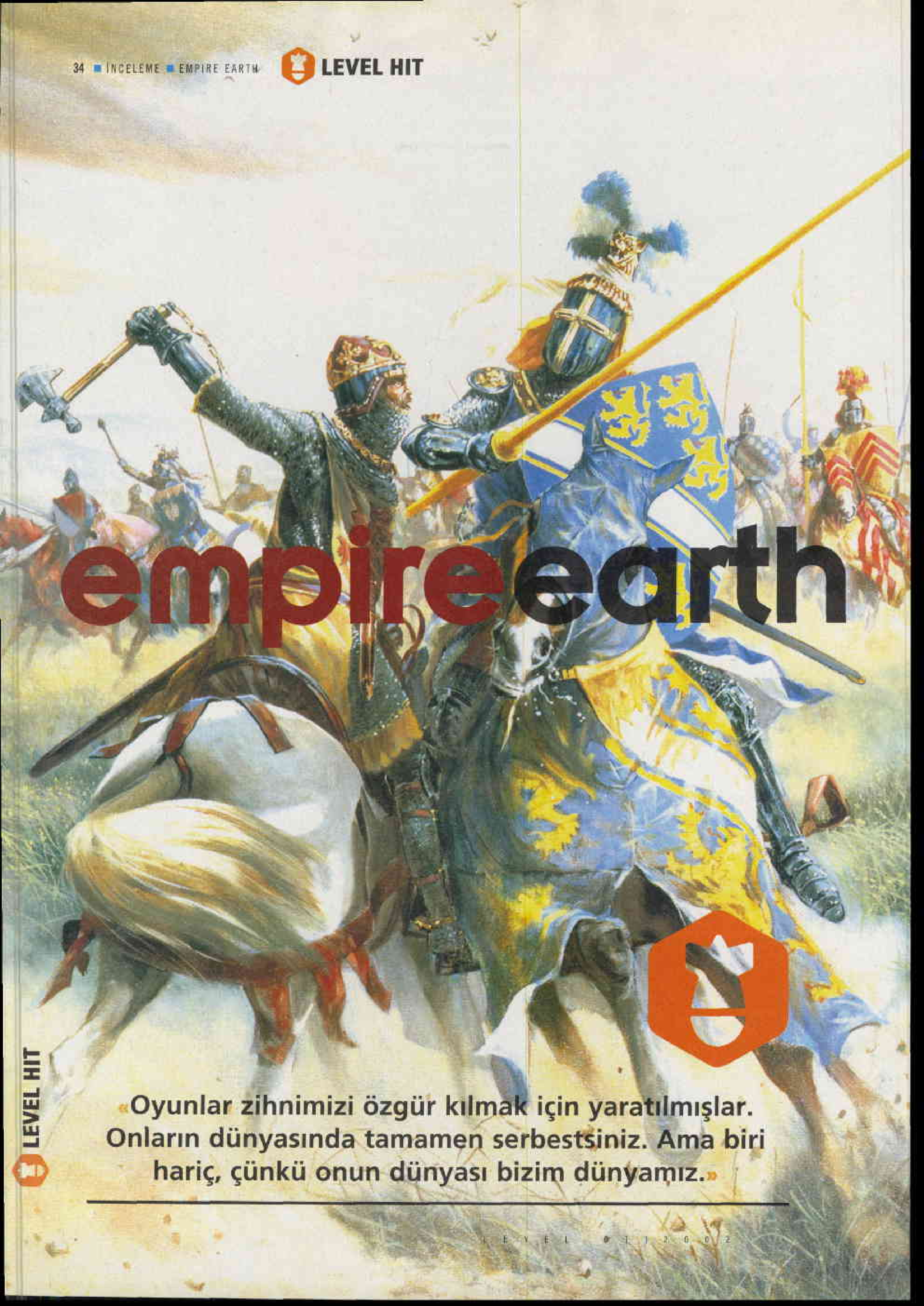
ALIEN VS PREDATOR 2	93

Grafik • Her ne kadar LithTech piyasadaki en iyi grafik motoru olmasa da, Monolith programcıları gerçekten iyi iş çıkarmış. Görsel açıdan daha etkili pek az oyun gördük desek yalan olmaz.

Atmosfer • Marine ile fena korkacak, Predator ile av havasına girecek, Alien ile bol bol kafa koparacaksınız. Yani bu oyuna kendinizi fena kaptıracaksınız, genel atmosfer o kadar iyi.

Ses • Ses efektleri hem kaliteli, hem de çok ustaca kullanılmış. Dinamik müzik sistemi ise kendinizi adeta bir filmin içinde gibi hissetmenizi sağlıyor.

Oynanabilirlik • Özellikle arabirimdeki bazı iyileştirmeler sayesinde ilk oyuna oranla oynanması çok daha kolay denebilir. Ayrıca istediğiniz zaman kaydetme seçeneği insanı çok ferahlatıyor.



empire earth

«Oyunlar zihnimizi özgür kılmak için yaratılmışlar. Onların dünyasında tamamen serbestsiniz. Ama biri hariç, çünkü onun dünyası bizim dünyamız.»

Bilgisayar oyunları dünyasında diğerlerinden çok ayrı bir yeri vardır Real-Time strateji oyunlarının. Bütün bu diyara hakim, hükmedebilen bir soydur RTS'lerin ki... Sadece ateş etmeyi değil, komuta etmeyi, halkın refahını yüksek tutmanın, ekonomiyi düzeltmenin ne olduğunu öğretir gerçek zamanın hükümdarları. Bir diğer yanda kendinizi birden mimar bulursunuz kendi şehrinize bina dikerken. Uçak kullanır, derin denizlere dalar, uzaya çıkar, yerin dibine girersiniz. Kimilerinde hayal kurmayı kimilerinde tarihi öğrenirsiniz. Sizce de RTS oyunları her biri farklı alanda bu dünyaya hükmetmiyor mu?

RTS'nin bittiği yerde...

Peki şimdi hayal gücünüzü sonuna kadar açın. Daha açın, daha... Bütün RTS kültürünüzü, hayır hayır bu çok dar bir kapsam oldu, bütün "kültürünüzü" bir adet CD'ye kopyalayın ve bana yollayın. Ben bunları değerlendireyim ve size bir oyun olarak sunayım. Bu oyunun ismi de Empire Earth olsun. Hepinizin kültür, beğeni ve zevklerinizin ortak ürünü olan bu oyun o kadar şaşkınlıkla bekleniyordu ki çoktan çıkmış olmasına rağmen kendi yarattığı şaşkınlığın gölgesinde gizli kaldı. Eminim ki bu çok uzun sürmeyecek ve herkes ama RTS oynuyorum diyen herkes birgün bu oyunu oynamadan bu diyarlardan göçmeyecek.

Her yapıtın olduğu gibi Empire Earth'ın da bir anahtar kelimesi var: Age of Empires... İki sebepten dolayı anahtar kelime olarak bu oyun seçilmiş. İlki oyunun Ensemble Studios yapımı olması, ikincisi de oyunu oynamaya başlayan bir Age of Empires'cının klavye kısayolları konusunda sorun çekmemesi. Oyuna göz atan herkesin düştüğü ilk yanılgıya bende düştüm. "Ne bu oyun?! 3D Age of Empires clonu. Ne anlamı var ki?!" şeklindeki tepkilerim sensei Sinan tarafından büyük bir sabırla geri çevrildi. Ve sonunda Sinan'ın sabrı taşı çatlattı. Herşeyden önce hatırlatayım, Age of Empires karşıtı bir insanın yazısını okuyorsunuz. Klasik StarCraft mı Age of Empires mı tartışmalarının bir numaralı Reha Muhtar'ı olarak şu an bu oyunu oynuyorum.

Acaba 14 çağlık bir serüvene hazır hissediyor musunuz kendinizi? O zaman başlıyoruz. Empire Earth ilk izlenim açısından gerçekten de Age of Empires'a oldukça benziyor. Hatta görüntüyü zoomlamayı denemezseniz neredeyse grafikler bile benziyor. Sonra herşey yavaş yavaş gelişiyor. Herşeyin yavaş yavaş farkına varıyorsunuz. Oyun bir tarih simülasyonu. Konu itibariyle bütün dünya tarihini ele alıyor. Yani tarih öncesi devirlerden başlayarak çağ atlaya atlaya önce taş devirlerini sonra orta çağı daha sonra yeni çağı ve yakın çağı yaşıyorsunuz. Buraya kadar herşey tarihi konu alırken burdan sonra uzay çağına yani oyundaki ismiyle Nano Age'e geçerek daha cyber bir dünyada oyununuza devam ediyorsunuz. Tarihin konu edildiği bölümün ayrıca öğretici nitelik taşıması ve de olayları ayrıntılı anlatması bir artı. Örneğin Constantinopolis'i fethederken gelişen tarihi olayların hepsi açıklanıyor ve siz de birebir bunu uyguluyorsunuz. Yani "Fatih Sultan Mehmet turan taktiği yapmıştı ben ofsayt taktiği yapıp aldım mekanı" demeniz mümkün.

...gerçek hayat başlar

Oyuna yeni başlarken önce tutorial bölümlerini oynamanızı tavsiye ederim. Esasında gereksiz gibi gözükse de bir kaç ufak trick ve Empire Earth'e özel fonksiyonlar tanıtılıyor. Daha sonra karşınıza birkaç oyun seçeneği çıkıyor. Bunlardan biri istediğiniz gibi yayılabileceğiniz random map seçeneği. Bu seçenekte rakip sayısını ve haritanın bütün özelliklerini siz belirliyorsunuz. Örneğin popülasyon limitiniz, hangi çağdan başlayacağınız, ne kadar kaynak ve işçiyle başlayacağınız gibi. Tutorial oynadıktan sonra bu modda bir kez baştan sona bir koloni kurmak biraz olayı kavramak açısından iyi olabilir. Sonuçta her ne kadar Age of Empires'a benziyorsa da oradaki dört çağdan sonra burada I. Dünya Savaşına gelince olayların biraz değişik olduğunu anlıyorsunuz.

Campaing modunda dananın kuyruğu kopuyor. Bu mod dört senaryoya bölünmüş. Her senaryo da kendi içinde daha ufak senaryocukla-ra. İsterseniz her senaryoyu oynayabilirsiniz ama tarihi gelişim sırasını takip etmeniz daha eğlenceli olur. Olaylar Yunan senaryosuyla başlıyor. Mitolojiden kahramanların kullanıldığı olaylar dizisinde amaç bir vatan edinmek. Daha sonra İngiliz senaryosu geliyor. Burada da ortaçağdaki İngiltere ve etrafında olan olayları tekrardan yaşıyorsunuz. Daha sonra tabiki Alman senaryosu ve Dünya savaşları serileri geliyor. En sonda da Rusya'yla beraber fezaya çıkıyoruz ve Nano Age'e geçerek cyborglarla savaşır duruma geliyoruz. Üniteleri görmüş olsam da daha Nano Age'in senaryosunu oynamaya fırsat bulamadığımdan konusu hakkında bilgim yok. Ama bildiğimiz tarih olmadığından ilginç olmalı.

INFO-BOX | **STRATEJİ (REAL TIME)**

Bilgi İçin • http://www.empireearth.com/
Yapım • Ensemble Studios
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • PII 333, 64MB RAM, 450MB HDD
Multiplay • İnternet ve Ağ üzerinden 2-8 oyuncu

EMPIRE EARTH | **87**

Grafik • Bir RTS için yapılabilecek en ayrıntılı 3D grafikler. Yüksek çözünürlüklerde ve kalabalık savaşlarda biraz makinenizi zorlayabilir.

Atmosfer • Bu kadar çağı bir oyuna sığdırıp da sonra bunların atmosferini bu derece iyi yansıtabilmek sadece bu insanlara özgü olmalı.

Ses • Müziklerin iç kabartan temposuna diyaloglar ve efektler eşlik ediyor. Atmosferin en önemli unsurlarından...

Oynanabilirlik • Uzuuuuuun mu uzun bir alışma süresi. Fakat bu süre bile eğlenceli. İlerisini düşündükçe daha da fazla oynama isteği.

Bir gece operasyonuna hazırlık... Arkadan vuracaklar...





Din adamlarına robot mobot sökmez. Nefesine kuvvet!!

Empire Earth'ün derin sistemine girmenin vakti geldi de geçiyor bile. RTS'nin bel kemiği kaynak toplama olayına değinelim önce. Age of Empires'deki sistemin aynısı burda da karşımıza çıkıyor. Tahta, yiyecek, demir, taş, altın toplayarak gelerkli ünite ve binaları yapıyoruz. Burada ufak bir faul var. Nano Age'de cyborg üretirken tahta toplamak ve çiftçilik yapmak biraz garip olmuş ama neyse. Topladığınız kaynakları şehir merkezleri, capitoller veya sattlement denen geçici toplama birimlerine taşıyorsunuz. Sattlement'ların şehir merkezine dönüştürülüp köylü üretebilir hale getirmek mümkün. Bu da uzaktaki bir yerden kaynak toplarken oldukça işinize yarıyor. Yiyecek toplamak için de yine balıkçılık, hayvan avlamak, çiftçilik ve meyve sebzeler kullanılabiliyor. Ürettiğini köylülerin direk sız emir vermeden kaynak toplamaya gidebilmesi büyük rahatlık olmuş. Tarla ve madenlerde kaynak sayısı 999999 gibi abartı gözüken bir rakam. Ama oyunun çok uzun sürmesinden dolayı kaynak toplamayı dert etmeyesiniz diye böyle bir fikir geliştirilmiş. Hem zaten bir maden başında da 6 kişi çalışabildiğinden kaynağığn sınırının çok bir anlamı olmuyor.

Empire Earth'de hayatımızı...

Kaynaklarımızı topladık. Sıra geldi bina yapmaya. Oyunda en çok değişen şey binaların arayüzleri. 14 çağın hepsi için ayrı bir kaplama kullanılmış. Oyuna alışana kadar bir çok binayı görünce tanıyamayacaksınız. Binaları yine birden fazla köylü yapabiliyor. Çok çeşitli binalar var. Açıkçası hala ünitelerin tam olarak hangi binalardan çıktıklarını ezbere bilemiyorum ve bakmak zorunda kalıyorum. Yani normal asker yapabilen barrack 14 çağ atlayınca tipi tamamen değişiyor. Bir de Cyborg basabileceğiniz ayrı bir fabrika çıkıyor. Bazen aradığınız birşeyi bulmanız geçekten uzun sürebiliyor. Yine kuleler ve duvarlar oldukça önemli. Hatta kullanmazsanız şansınız yok bile diyebilirim. Binalara eklenen ilginç bir özellik bazı binaların belli bir alanda belli etkilerinin olması. Mesela ev yaptıkça şehir merkezlerine belli yakınlıktaki ünitelerin morali yüksek oluyor ve böylece savaşta daha uzun süre ayakta kalıyorlar. Ya da hastane yaparsanız belli bir yakınlıkta üniteleriniz iyileşiyor. Aynı şey gemiler için de limanın yakınında geçerli. Bir de yine Age of Empires serisinden hatırladığımız dünyanın harikaları var. Bunlar Age of Empires'da saedec oyunu kazanmaya yararken burada bunun dışında bir amaç için de kullanılıyor. Bu harikaların belli özellikleri var. Örneğin bir tanesi popülasyon limitinizi yükseltiyor. Bir tanesi denizlerde haritayı açıyor. Bir başkası ünitelerin yavaş yavaş kendini iyileştirebilmesini sağlıyor gibi...



Ünitelere gelince çeşit, sayı, upgradeleri tamamen bir kaos. Alışana kadar canınız çıkıcak. Öyle ki "aaa benim böyle bir ünitemde mi vardı??!" diyeceksiniz keşfettiğiniz gizli bir upgraden sonra. Bunun bir dezavantajı olduğunu başta düşünsem de kendi kendime "Daha ne istiyorsun Onur!" demekten kendimi alamadım. Çünkü bu kadar çeşit oyunu zevkli hale getirmiş. İnce ince ünitelerden bahsetmeye kalkarsam 3 değil 103 sayfa gerekeceğinden sadece özel ünitelerden bahsediyorum. İlk bahsedeceğim ünite rahip ve peygamberler. Rahipler önceden de bildiğimiz ünite ve bina çevirme işlemleriyle ilgileniyorlar. Bir de iyileştirme için kullanılıyorlar. Peygamberlerin büyü yapabilme yeteneği var. Yani Diablo oynar gibi büyü yapabiliyorsunuz. Büyüler deprem, volkan, şimşek gibi doğal afetlerden oluşuyor ve oldukça efektifler. İkinci özel üniteler de her çağın yapılabilecek kahramanları. Kahramanların da özelliği binalar gibi belli bir alan içindeki üniteleri iyileştiebilmeleri veya moral verebilmeleri. Ayrıca kendi özellikleri de var. Mesela Stratejist özellikli bir kahraman battlecry kullanarak savaşlarda moral faktörünü devreye sokuyor. Kahramanlar ayrıca senaryolarda ölmemesi gereken ve sürekli kullanılan karakterlerden. Bir iki normal üniteden de bahsetmeden edemeyeceğim. Starcraftçılar daha iyi bilirler. Bu oyunda da denizde giden içine 15 uçak alabilen Carrier adlı bir uçak gemisi var ve oldukça güçlü ve uzun menzilli. Bir de etrafı gezebilecek ünitelerin çeşitli olması ve her çağda değişmesi hoş düşünülmüş. Mesela orta çağlardan birinde sıcak hava balonu ile haritayı dolaşabiliyorsunuz.

Bunların yanında oyununuzu düzenleyebileceğiniz ilginç özellikler eklenmiş Empire Earth'e. Mesela experience tarzı bir sistem ge-





Nano Age'den bir enstantane

liştirilmiş. Hani Age Of Empires'deki ırka özel artı özellikler vardı ya. Bu oyunda ırk diye bir kavram olmadığından bu özellikleri oldukça uzun bir listeden belli bir puan karşılığı siz seçiyorsunuz. Eğer multiplayer oynuyorsanız sadece 100 puanınız var ama senaryolarda bir görevi başardıkça ek puan geliyor. Örneğin %15 tahta toplama için 9 puan veriyorsunuz. Diğer bir ilginç sistem popülasyonun sağlanması. Popülasyon için özellikle başlar ek bir çaba sarfetmenize gerek yok. İleride Collesium adlı bina bunu sağlıyor ama başlarda 600 civarı bir hakla başladığınızdan sorun yok. Ha, ufak bir hatırlarma. Popülasyon sınırınız en üstte 1500e kadar dayanıyor. Enb üyük gemilerin bile 2 popülasyon istediğini düşünürseniz bayağı bir ünite ediyor bu rakam.

...Simüle ediyor...

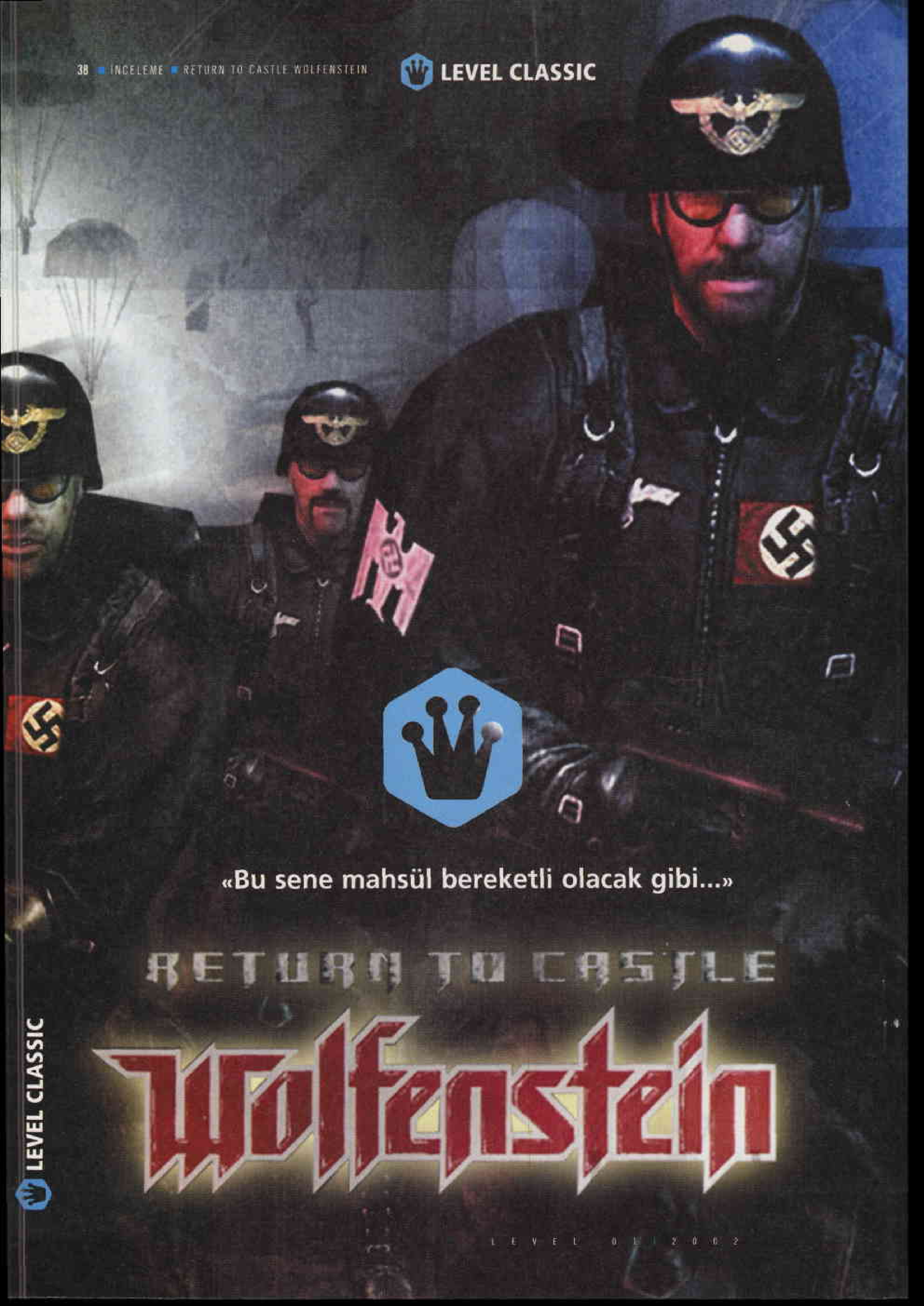
Son zamanlardaki 3D RTS formatına uygun olarak Empire Earth'e de bir motor düzenlenmiş. Motorun belli iyi ve kötü yönleri var. İyi yönü oldukça net ve kaliteli görüntü ve efekt vermesi. Çok yakın görüntülerde karakter ve binaların ayrıntıları ve animasyonları bu seviyede bir RTS oyunu için çok sağlam. Mesela tarlalarınızda dalgalanan başakların arasında alışan bir köylü direk masaüstü görüntüsü yapılabilecek kadar güzel. Bunun dışında motor değişik efektlere de yer veriyor. Bir nevi lens flare efekti ve de gece gündüz değişimleri motora eklenmiş. Gelelim motorun kötü yanlarına. Bu kadar kalite 1024x768 çözünürlükte ekranda çok ünite olduğunda makineyi zorluyor. Ayrıca kamera açısının tek olması biraz kötü olmuş Gerçi uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz ama klasik çaprazdan bakan kamera sadece zoom yapabiliyor. Oyunun müzikleri bir orkestra&koroya yaptırılmış. Resmen heybetli müzikler savaş sırasında değişerek atmosferi tepede tutuyor. Ses efektleri ve diyaloglar ise gereğinden fazla bile uğraşılarak mükemmele yakın hale getirilmiş. Özellikle görev açıklamalarının hepsinde ayrıntılı ses kayıtları var.

Oyunu multiplayer deneme sanşım da oldu. Çok çağ olduğu için uzun sürüyor. Herhangi bir çağdan başlamak veya hemen savaşlara girmemek lazım. Ama senaryodan aldığınız zevki vermiyor. Özellikle de hız açısından Starcraft gibi oyunlarla karşılaştırılınca.

Yazıyı bitirmek içimden gelmese de saatin 04:00 olduğunu görerek yatağımla kesişmeye başladım. Empire Earth başta size saydığım RTS'lerin genel özelliklerinin hepsini tek oyunda taşıyor. Sistemi oturtmuş ve karışık olmasının önüne büyük ölçüde geçilmiş. Açıkçası ilk bakışta da yazdığım gibi bu kadar iyi koordinasyon beklemiyordum ama şimdi böyle bir oyunu oynamış olduğum için mutluyum. Siz de bu mutluluktan eksik kalmayın. Çok şey kaçırmış olursunuz.

Onur Bayram I onur@level.com.tr




LEVEL CLASSIC
«Bu sene mahsül bereketli olacak gibi...»
RETURN TO CASTLE
Wolfenstein
LEVEL CLASSIC

Evet, bu sene mahsül bereketli olacak gibi. Baksanıza, daha yılın ilk karı düşmeden 2001'in Nazi hasadını yapmaya başladık bile. Eh bunun daha Medal Of Honor'u var, değil mi? Ah evet, Return To Castle Wolfenstein geldi. Ve hangi yabancı oyun sitesine baksam, ya da oyunu oynayanlardan kimle konuşsam, bu oyunla ilgili en sevdikleri unsur neredeyse yıllar önce ki orijinal Castle Wolfenstein ile aynı sayılır. Nazi pisliklerinin vücutlarını 45 kalibre Thompson mermisiyle doldurmak. Tabii Almanlar bu oyunu da "Nazi propagandası yapıyor" diye ülkelerinde sattırmayacaklar, komik herifler.

Neyse, biz işimize bakalım. Evet, bir defa daha Wolfenstein kalesinin antik duvarları arasından kurtulmaya çalışıyoruz. Adamımız Blazkowicz bir Amerikan casusu ve iş için gittiği bu yerde istemeden misafir olmaya mecbur ediliyor. İşin kötü yanı Gestapo çok kötü bir ev sahibi ve eleman sıkıntıdan ya da başka sebeplerden ölmek istemiyorsa paçasını kurtarmak zorunda. Ancak orijinal oyunda senaryonun tamamını oluşturan "şatodan casus kaçırma" olayı, bu defa oyunun sadece giriş kısmını oluşturuyor. Ancak olaylar bununla kalmıyor, kendimizi kara büyü ve teknolojik deneylerden hasıl olan sımsıcak bir Nazi kabusunun tam göbek deliğinde buluveriyoruz.

Blazkowicz'in sihirli değneği...

Naziler genetik mühendisliği ve sibernetik alanlarındaki bilgilerini yenilmesi neredeyse imkansız gibi görünen ölüm makineleri yapmak için kullanmaktadırlar. Biz olayları çözmek için derinlere indikçe, tamamen başka bir konuda çalışan farklı bir SS proje grubunun da işin içinde olduğunu anlarız. Bunların amacı çok daha farklıdır, tam bin yıl önce güçlü bir büyücü tarafından toprağın derinliklerine hapsedilmiş olan birini tekrar serbest bırakmaya çalışmaktadırlar. Bu adam vaktiyle öğrendiği bilgilerden faydalanarak karanlıkla işbirliği yapmış, topraktan kaldırdığı yürüyen ölüler ordusunun başında çağdaşı olan kralları bozguna uğratmıştır. Büyücünün zamanında müdahalesi olmasa daha ne kadar güçleneceği belli değildir. İşte bu belirsizlik ve doğurduğu karanlık ümitler bir grup Nazi'nin harekete geçmesine sebep olmuş, derinlerde uyuyan ölülerin kralını tekrar gün ışığına çıkarmak için çalışmalarını sağlamıştır. Maalesef aradan geçen bin yıl kralın en büyük düşmanı olan büyücüyü ve sihirli taşını silip süpürmüştür. O yüzden bu defa iş Blazkowitcz ve onun sihirli Thompson'una kalmıştır.

Namlu alevinden kavrulmak...

Wolfenstein ana oyun motoru olarak Quake: Team Arena grafik motorunu kullanıyor. Bu aslında Quake 3 motorunun özellikle daha geniş bölümleri destekleyecek biçimde modifiye edilmiş bir versiyonu. O yüzden oyunun grafik kalitesi hakkında pek şikayet edilecek bir şey yok, tabii biraz güçlü bir sistem gerektirmesi dışında. Kullanılan renk paletlerinin dikkatli seçiminin ne denli önemli olduğunu burada bir defa daha görüyoruz. Wolfenstein tamamen Team Arena motoru üzerine inşa edilmiş olmasına rağmen, Quake 3'teki o çizgi film havasından en küçük esinti bile barındırmıyor. Aksine bölümler oldukça gerçekçi ve çoğu zaman kirli, karanlık bir yapıya sahipler, tıpkı savaş alanlarında olması gerektiği gibi. Tabii bazen biraz fazla karanlık sayılabilir, özellikle yeraltı bölümleri gözlerinizi bozmak için birebir ve programcılar biraz gıcıklık edip en basitinden bir fener bile koymamışlar. Fakat tabii bunun atmosfer açısından nasıl güçlü bir etki yaptığını söylemem yersiz sanırım.

«Wolfenstein tamamen Team Arena motoru üzerine inşa edilmiş olmasına rağmen, Quake 3'teki o çizgi film havasından en küçük esinti bile barındırmıyor»

INFO-BOX **AKSİYON (FPS)**

Bilgi İçin • www.castlewolfenstein.com
Yapım • Gray Matter/Nerve – Id Software
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • P2-400, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı, 800 MB HD alanı.

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-64 oyuncu

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 90

Grafik • Quake: Team Arena grafik motoru bir defa daha şu an piyasadakilerin en iyisi olduğunu gösteriyor. Grafikler ve efektler gerçekten çok iyi, ancak vurulma animasyonları biraz daha iyi olmalıydı.

Atmosfer • Single Player oyunun atmosferi genellikle fena sayılmaz, ancak devamlı sürükleyici ve heyecanlı olamıyor. Multiplayer ise mükemmel bir savaş simülasyonu tadına sahip.

Ses • Ses efektleri ve müzikler ustaca hazırlanmış, yerinde kullanılmış. Bu oyunda da dinamik müzikler var ve zaman zaman gerilime gerçekten büyük katkıda bulunuyor.

Oynanabilirlik • Single Player 3 farklı zorluk seviyesine sahip ve cidden oldukça zor olabilir. Multiplayer ise takım oyununu bilmeyenler için oynanması imkansız sayılabilir.

İki dakika uyutmadınız be! Dağıtırım buraları lan!









Sapık bu Adolf, verdiği üniformaya bak! Asker miyiz, neyiz, belli diil valla...

Castle Wolfenstein tür olarak su katılmadık bir FPS, yani karşınıza çıkanları en etkili biçimde temizlemeniz gerekiyor. Bunun için emrinizde bir sürü silah var. Ancak bu silahların düşman üzerindeki grafik etkisi oldukça düşük olmuş, yani birine kurşun yağdırınca bunun sonunda olmaı gereken kan ve hareketleri göremiyorsunuz. Tamam, ben kan ve vahşet meraklısı değilim, ama bu yüzden çok defa karşınızdakinin işinin bittiğini sanarak ateşi kesip kurşunu yiyeceksiniz. Yani bu konu doğrudan oynanabilirliği etkiliyor. Bunun haricinde düşman yapay zekası



fena sayılmaz, ancak çok süper de değil. Düşmanlar genellikle kelleyi vermemek için hayli direniyorlar ve çok gerektiğinde kastırıp en olmadık yerlere kadar peşinizden gelebiliyorlar, ancak aralarında Half-Life tarzı bir takım çalışması görmeyi beklemeyin. Yine de özellikle bazı düşmanların abartı güçlü olduklarını göreceksiniz, üstelik en kolay zorluk seviyesinde bile hayli isabetli ve etkili atışlar yapabiliyorlar.

Halt!

Wolfenstein aslında bazı açılardan beklediğim gibi çıkmadı maalesef. Oyunun Single ve Multi bölümleri farklı firmalar tarafından geliştirilmiş. Single Player kısmını geliştiren firma olan Gray Matter, bundan önce Kingpin ve Redneck Rampage gibi yapımlarla ün salmıştı. Gray Matter farklı karakter modelleri ve göze hoş görünen haritalar tasarlamakta oldukça başarılı olmuş, ne var ki genel toplamda pek iyi bir çizgi tutturamamış. Herşeyden önce oyun oldukça kısa ve her ne kadar NOLF tarzı düşmanlar arası geyiklere ya da Half-Life misali script sahnelere yer verilmişse de, konunun işlenmesinde pek başarılı olunamamış. Tamam, bazı anlarda oyun insanı oldukça heyecanlandırabiliyor, ancak yapımcılar bu heyecanı oyun geneline yaymayı pek başaramamışlar. Özellikle ara sahneler çok sıkıcı olmuş ve insanın uykusunu getiriyor. Buna bir de kötü bir Alman aksanıyla İngilizce konuşan düşman askerlerini eklerseniz oyunun Single Player kısmının neden beklediğimiz kadar başarılı olamadığını iyice anlarsınız. Keşke bu iş için Raven gibi FPS konusunda başarılı bir firmayla anlaşılsaymış, sonuç şüphesiz çok daha iyi olabilirmiş.

Multi Wolf...

Çoğu oyunda Multiplayer seçeneği ya sonradan yarım yamalak hazırlanmıştır, ya da hiç yoktur. Bazı oyunlar ise sırf Multiplayer düşünülerek hazırlanır, ancak düzgün net bağlantısı olmayanlar için de bu oyunların bir anlamı yoktur. Wolfenstein doğrudan Quake motoru kullanıyor demiştik. Yıllar süren bir gelişmenin ürünü olarak, şu an ki Quake motoru piyasadaki en olgunlaşmış Networking koduna sahip denebilir. Üstelik bu kod çoğu oyundaki gibi sonradan eklenmemiş, aksine oyunun ana koduna entegre edilmiş durumda, bu da Quake motoru kullanan oyunların gelişmiş Multiplayer seçeneklere sahip olması için iyi bir fırsat tanıyor.

Nitekim Wolfenstein için de benzer bir durum söz konusu, ancak burada oyunun Single Player kısmını Gray Matter hazırlarken, Multiplayer kısmı tamamen Nerve Software programcıları tarafından tasarlanmış. Ve şurası bir gerçek ki Wolfenstein için aslında bir CD üzerinde iki oyun denebilir, Multiplayer kısmı o denli kendine özgün ve büyük kapsamlı. Herşeyden önce diğer Multi oyunlardaki Deathmatch ve Capture The Flag gibi karşılaşma türlerine Wolfenstein içinde yer bile verilmemiş. Aslında bu çok yerinde bir karar da olmuş, çünkü genel oyun özellikleri dikkate alındığında bu karşılaşma türleri cidden başarısız olabilirdi.







-Abiii, herif almış Venom'u çok pis geliyor!
-Bu böyle olmayacak, bari postu kurtaralım... Kaçın!...

Wolfenstein Multiplayer oyun konusuna tamamen kendine has bir yaklaşım getiriyor, burada Unreal Tournament ve Team Fortress arası hoş bir çizgi tutturulmuş. Öncelikle oyunda Axis ya da Allied olarak oynayabiliyorsunuz ve dört farklı asker türünden birini seçebiliyorsunuz. Bu asker türleri neler, şöyle bir bakalım:

Soldier: Genel maksatlı piyade denebilir. Çok çeşitli silahlar kullanabilir, ateş gücüyle takımı desteklemek ve özellikle belirli noktaları kontrol altında tutabilmek için ihtiyaç duyulacak olan eleman türüdür.

Medic: Oyunda vurulan elemanların hızlı bir biçimde tekrar çatışmaya girebilmesi için savaş meydanını turlayan bir sıhhiye erine ihtiyaç duyulacaktır. Kendi sağlığını devamlı yenileyen Medic, aynı zamanda dost askerler için ilk yardım paketleri de bırakabilmektedir. Uzun çatışmaların ve özellikle sayıca zayıf takımların ayrılmaz bir parçasıdır.

Engineer: Başlıca özelliği patlayıcı yerleştirmek ve çalışır durumdaki patlayıcıları devre dışı bırakabilmektir. Hangi haritada oynarsanız oynayın, takımınızda bir Engineer olmadan adım bile atamazsınız. Engineer ayrıca hasar görmüş olan ağır makineli yuvalarını da onarabildiğinden, göründüğünden çok daha ağır bir ateş gücü sağlayabilmektedir.

Commander: Sadece Commander standart olarak bir dürbüne sahiptir ve bu dürbün yardımıyla uzaktaki hedeflere topçu ateşi açtırabilir. Ayrıca dost kuvvetler için oyun alanına cephane paketleri de bırakabilmektedir. Bunun dışında geniş bir silah kolleksiyonuna sahip olan Commander'ın en önemli yeteneği savaş alanına hava desteği çağırabilmektir. Eğer dost ya da düşman bir askerin ortama mavi renkli bir sis bombası attığını görürseniz uzaklaşmak için sadece birkaç saniyeniz var demektir, yoksa parçalarınızı Medic dahi toplayamaz. Hava saldırıları ve topçu desteği arka arkaya çağrılamaz, aradan bir süre geçmelidir, ancak düştükleri bölgede hasar görebilen hemen herşeyi dağıtırlar. Buna karşın doğal olarak kapalı alanlarda işe yaramazlar.

Wolf Pack...

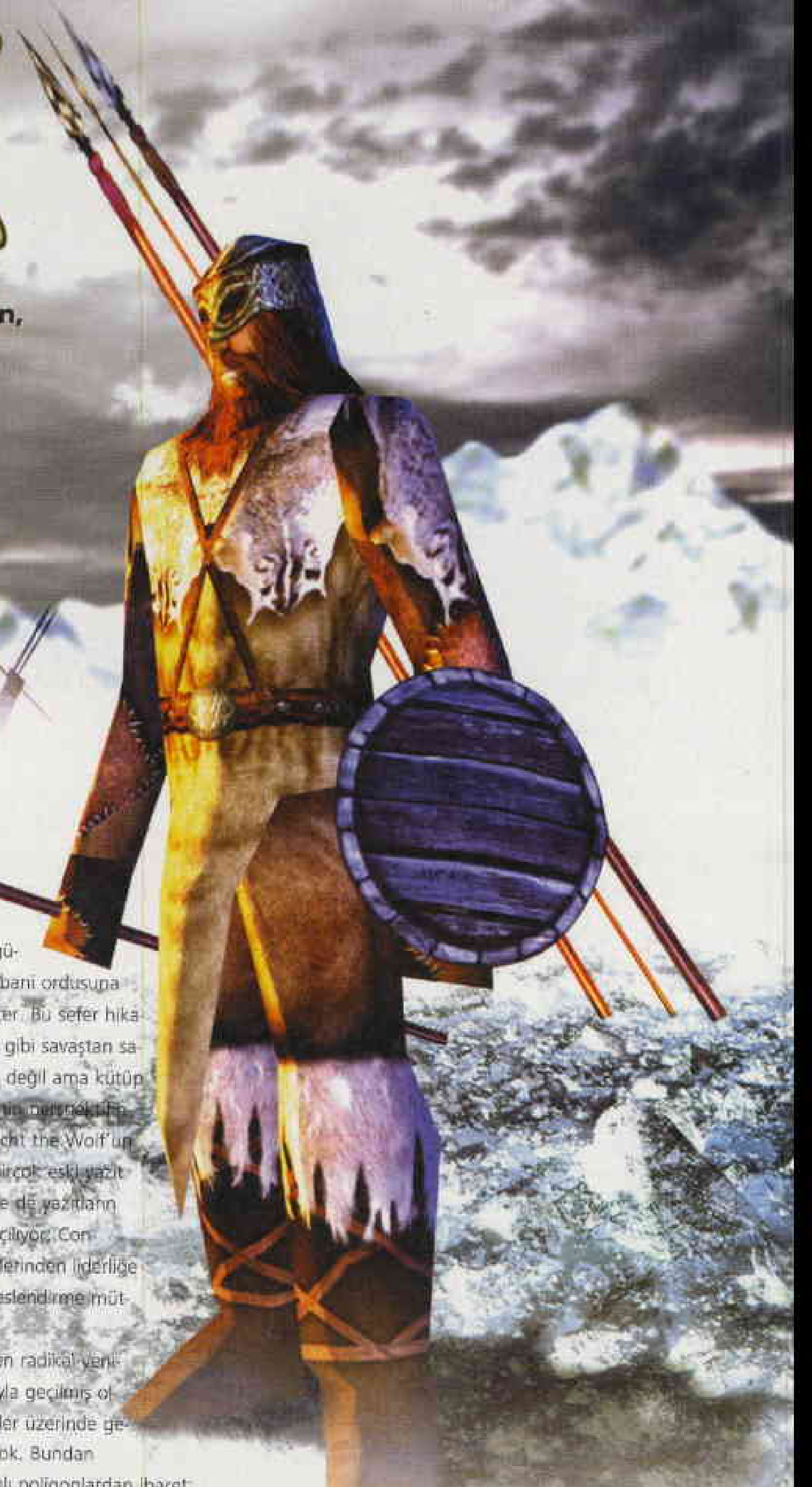
Wolfenstein tamamen takım oyununa önem veren bir multiplayer yapıya sahip olacak biçimde tasartlanmış. Her harita taraflara belirli görevler yüklüyor ve belirli bir süre tanıyor. Bu görevler gizli belgelerin çalınmasından tutun da limanda yatan bir düşman denizaltısının batırılmasına dek değişiyor. Bazı görevler bir tarafı savunmaya, diğerini saldırıya yönlendirecek biçimde hazırlanmışken, bazıları ise her iki tarafın da aktif biçimde haritada ilerlemesini gerektirebiliyor. Oyunda standard olarak sadece yedi adet multiplayer harita var, ancak bunlar öyle iyi tasarlanmış ki, her haritayı iyice hazmedebilmek için çok uzun süreler oynamak gerekiyor. Her harita takımlara farklı seçenekler sunuyor, haritaya ve düşmanın genel tavrına göre taktik değiştirmek çok mümkün. Halıyle Wolfenstein haritaları sayıca az ama oynamakla bitecek gibi değil. Ayrıca oyunun modüler yapısı sayesinde zaman içinde yeni haritalar görmemiz de mümkün olacak.

Wolfenstein'ın en önemli özelliklerinden biri takımları farklı şekillerde savaş alanına sokması. Mesela savunmada olması gereken takım oyuna biraz daha önce başlıyor ve böylece saldıracak takıma karşı pozisyon alabiliyor. Öte yandan bir takım elemanı vurulunca derhal ölmüyor, böylece ne hemen oyuna dönüyor ne de CS'de olduğu gibi çatışmanın sonunu beklemek zorunda kalmıyor. Burada iki seçenek var, vurulduktan sonra bir müddet savaş alanında "can çekişiyorsunuz", eğer tek parça halindeyseniz ve bir Medic yardıma yetişirse, derhal düşük sağlıkla oyuna dönebiliyorsunuz. Eğer ortamda Medic yoksa, o zaman "Limbo" ekranına dönüyorsunuz. Bu ekranda takım ya da sınıf değiştirebilmek mümkün. Ancak ne olursa olsun hemen oyuna dönemiyor, kısa bir müddet bekliyorsunuz. Bu durum haliyle çatışmanın en civcivli anında adam kaybetmeyi daha az tahammül edilebilir bir hale sokuyor. Ayrıca Spawn süreleri ve noktaları belirli olduğundan, oyuna dönüşünüzün genel gidişat üzerindeki etkisi belirli bir seviyede tutulmuş oluyor.

Genel Networking kodu oldukça başarılı olan Wolfenstein, oyunculara Unreal Tournament tarzı bir "server browser" sunuyor. Bu browser sayesinde çok hızlı bir biçimde Internet üzerindeki Wolfenstein sunucularını tespit edebilir ve bir tuşa basarak katılabilirsiniz. Genel olarak bakıldığından Wolfenstein yanında iyi bir Single Player senrayosu da bulunan, çok başarılı bir Multiplayer FPS gibi görünüyor. Tabii takım oyununu en ön planda tutması her Multiplayer oyuncusunun pek hoşuna gitmeyebilir. Özellikle her fırsatta hile yapan ve oyunlarda bile kendinden başkasını düşünmeyenler için bu oyun pek avantajlı sayılmaz. Ancak onlar da bir zahmet oyunlardan uzak dursunlar, hem gerçek oyunculara da bir faydaları dokunmuş olur.

Mad Dog | dog@dog.com

LEVEL HIT



Myth III
THE WOLF AGE

Kılıcınızdaki kanı temizlemek için acele etmeyin, zira bu sefer de geçmiş peşinizi bırakmıyor...

Hayal gücünüzü kağıda dökmek veya bir şekilde görselleştirmek gerçekten zor bir iş; hele kafanızda kurduğunuz bir dünyayı, başkalarının kafasında canlandırabilmek çok daha zor. Bunu başarabilen oyunlar, birtakım eksikliklerine rağmen yıllar geçse de hatırlanıyor. Genelde RPG oyunları geniş bir hayal gücünün ürünü olan dünyalar sunar oyunculara. İçerdiği inanılmaz diyaloglarla hikayeye derinlik katar ve oyuncu gerçekten sanala yumuşak bir geçiş yapar; akıl almaz bir maceranın ortasında olduğunu hisseder. Ama RTS alemine bakarsak, bu tarz bir izolasyon yaşamaktan ne kadar uzak olduğumuzu görürüz; çünkü türün uzun diyaloglar gibi bir lüksü yoktur, hikayesini ara demolarla anlatmak zorundadır. Demolar çok sağlam bile olsa, oyuncuyu gerçek dünyadan soyutlayabilecek derinliği katamaz oyuna. StarCraft ve Homeworld, RTS türü için birer dönüm noktasıysa, Myth serisi de yeni bir boyut olmalı. Kaynak toplama olayını kaldırıp, savaş taktiklerine ağırlık vermesi oynanabilirlik adına bambaşka kapılar açtı adeta. İlk iki oyundan sonra kan göllerinde yıkanmaya ara vermiştik ama artık beklenen gün geldi, çattı...

Geçmişten gelen savaşçı...

Serinin inanılmaz sürükleyici hikayesi devam ediyor ama kaldığı yerden değil. Myth III: The Wolf Age ile geçmişte bir yolculuğa çıkıyor, yaşanan tüm olayların kaynağına gidiyoruz. İlk iki oyunu oynayanlar Connacht the Wolf efsanesini hatırlayacaktır. Kayıtlarda cesur savaşçı Connacht'ın, kötülüğün dünyayı ele geçirmesine engel olmak için var gücüyle Myrkridia'nın zebani ordusuna karşı savaş verdiği geçer. Bu sefer hikaye, daha önce olduğu gibi savaştan savaşa koşan bir askerin değil ama kütüphane kurdu bir tarihçinin perspektifinden anlatılıyor. Connacht the Wolf'un mezarı bulunmuş ve birçok eski yazıt ortaya çıkmıştır. Hikaye de yazıtların tek tek okunmasıyla açılıyor. Connacht'ın barbarlık günlerinden liderliğe yükselişini anlatıyor (seslendirme müthiş!).

Herhalde seri için en radikal yenilik, üç boyuta tamamıyla geçilmiş olmasıdır. Artık 3D tepeler üzerinde gezinen 2D karakterler yok. Bundan böyle her şey kanlı canlı poligonlardan ibaret; istediğiniz kadar zoom yapıp, yakınlaşabilirsiniz. Mumbo Jumbo gerçekten artistik bir iş çıkarmış. Bu arada ilk iki oyunun yapımcısı Bungie'ye ne oldu diyorsanız, şu an X-Box'ın çıkışına Halo'yu yetiştirmekle meşgul. Dokulardaki detay seviyesi inanılmaz; yalnız oyunu yüksek bir çözünürlükte ve detaylı bir şekilde oynamak istiyorsanız, maalesef bir GeForce 3'e muhtaçsınız. İlginçtir ki GF3'ü olan bir arkadaşım oyunda takılmalar yaşıyor ama ben biraz onun ayarlarını indirgeyerek Voodoo 3'üm ile gayet iyi oynayabiliyorum. Bu, herhalde eski nesil kartların OpenGL ile daha uyumlu olmasından kaynaklanıyor. Animasyona gelince, belki gördükleriniz arasında en iyisi değil ama hayal kırıklığına uğramayacağınızı garanti edebilirim.

Kansız olmaz!

Yine kan ve vahşet oyunun en önemli kozlarından biri. Etrafa dağılmış dwarf, ghol, trow parçaları görmek yine insanın iştahını kabartıyor. Hele yeni birimlerin katılmasıyla menü daha da renklenmiş durumda. Aslında tasarımcı ekip kanın tepelerden süzüleceğini söylemişti. Ama maalesef daha böyle bir durumla karşılaşama-

dım, belki aksiyona çok kaptırdığım için kaçırmış da olabilirim. Neyse, sonuçta yeterince kanlı bir oyun. Oynanabilirlikle ilgili pek bir değişiklik yok. Bölümlere yine belli sayıda adamla başlıyor ve aynı kadroyla paçayı kurtarmaya bakıyorsunuz (tabii bir de gelirse, destek kuvvetler var). Kaynak toplama falan olmadığı için rahatlıkla birimlerinizin yerleri, formasyonları ve güç dağılımıyla ilgilenebilirsiniz. Silahların ve düşmanların çeşitliliği sayesinde ilginç stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Yeni arazi biçimleri ve hava koşulları da stratejilerinizi yakından etkileyebiliyor. Ses efektleri hiç fena değil, özellikle kılıç sesleriyle undead'lerin çığlıkları çok iyi gidiyor. Müziklerdeki gayda bölümleri biraz 'İskoçyalı', biraz da 'Cesur Yürek' kokuyor ama sonuçta oyun için gayet uygun. Görkemli grafiklerin karşısında demolar çok uyduruk kalmış, çok daha iyi olmaları gerekirdi diye düşünüyorum.

Oyun hala çok zor. Bu yüzden ısınana kadar birkaç bölümü kolayda oynamaktan çekinmeyin. Gerçekten birimlerinizi çok dikkatli düzenlemeli ve savaş taktiklerinizi çok iyi düşünmelisiniz, yoksa katledilmeniz kaçınılmaz bir alışkanlığa dönüşür. Özellikle kahramanların (Connacht, Dumas, Ravanna ve Myrdred) olduğu bölümlerde işiniz daha da zorlaşıyor. Onları hem akıllıca kullanmalısınız, hem de harcamamalısınız.

Yapay zeka bazen sapıtabiliyor. Saldırsanızaaa, üleeen!!!







Dwarf eline baltayı alınca...

Grafiklerin yanı sıra birimler de yenilenmiş; daha doğrusu eklemeler yapılmış. Bu sefer her ırktan en az üç farklı birim çıkıyor. Dwarf'lar artık sadece bomba atmıyor, ellerindeki baltalarla önlerine geleni ikiye ayırıyor. Ghol Priest ise ırkının büyü yapabilen cinsinden, özellikle cesetleri silahlarıyla beraber havalandırıp bir hortuma dönüştürdüğü büyü acayip kullanışlı. Hele hortum patlayıcılarla doluysa, katliamın seyrine doyum olmuyor. Elinde koca bir çekiç taşıyan Trow Clad'in gelişini görmek bile paniğe kapılmanız için yeterli (ve kaçmanız için tabii). Spider Cultist'ler ise tamamıyla yeni ve kötü bir ırk.

Her şey iyi güzel ama bir de şu yükleme zamanları biraz daha kısa olsaydı, ne olurdu yani? Kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek için üç dakika beklemeniz gerekiyor. Aynı bölümü birçok defa tekrarlamak zorunda kaldığınız için yüklemeleri beklemek ölümcül olabiliyor. Hayır, quicksave/quickload seçeneği de yok ki! Hem o kadar uzun bekledikten sonra amacınızın ne olduğunu bile unutabiliyorsunuz. Maalesef, menüde 'mission objectives' diye bir seçenek olmadığı için, ara demodaki yazıtlara geri dönüyorsunuz. Ayrıca oyun yüklense bile, bazen birkaç dakikalığına o kadar yavaşlıyor ki takıldığını sanıp reset atmak için hareketleniyorsunuz. Neyse ki oyun tamamen yavaşladığı için kayıp vermiyorsunuz. Sanki bazı birimleriniz diğerlerine göre daha zeki. Örneğin bombacı dwarf'lar komut vermediğiniz sürece, birimlerinizin çarpıştığı yaratıklara bomba atmıyor. Diğer birimlerinizin bu kadar düşünceli olduğu pek söylenemez. Kötüler tabii ki çok zeki; farklı yönlerden gelerek, öncelikle sağlam adamlarınıza saldırıyor.



Kan lekesi çıkar mı?

«Etrafa **dağılmış** dwarf, ghol, trow parçaları görmek insanın **iştahını** kabartıyor.»

The Wolf Age, her şeyiyle yeni bir Myth. Öncelikle Myth fanatikleri bu oyunu kaçırmamalı. Seriden habersiz RTS oyuncuları ise kesinlikle şansını denemeli

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX	STRATEJİ (REAL-TIME)
Bilgi İçin • myth3.godgames.com	
Yapım • Mumbo Jumbo	
Dağıtım • Take-Two Interactive	
Minimum Sistem • Pentium II-400, 96MB Ram, 250MB HD alanı, 8MB OpenGL uyumlu 3D ekran kartı	
Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-16 oyuncu	

MYTH III: THE WOLF AGE	81
Grafik • Keyfini çıkarmak iyi bir sistem istiyor. Birim ve arazi modelleri inanılmaz detaylı; dokular oldukça sağlam.	
Atmosfer • Diyaloglar çok iyi yazılmış, hele arkasına grafikleri de alınca bir hayli sürükleyici olabiliyor. Ara yüklemeler de olmasa...	
Ses • Ses efektleri gayet iyi. Kılıçlar sanki kulağınızda şakırdıyor. Müzikler, İskoç soslu ama bana uyar; arka planda iyi gidiyor.	
Oynanabilirlik • Oyun zor, hatta bazen gereğinden fazla. İlk iki oyunu oynamış olanlar, kontrollere kolayca adapte olabilir.	





codename outbreak

Yine bir meteor düşer ve yine içinden uzaylılar çıkar...

Uzaylılarla ezeli savaşımız bir kez daha sahnede. Gerçekten gelseler de rahatlasak. Belki bozuk plak gibi tekrar eden şu hikayelerden de kurtulabiliriz böylece. Ya bu adamlar gerçekten dostsa? Hiç o ihtimali düşündünüz mü? Eminim düşünenler olmuştur ama savaş her zaman barıştan daha popüler olduğu için bu tarz fikirler, somutlaştırılamadan sahiplerine geri dönmüştür. O kadar çok, sırtını uzaylılara dayamış film seyredip, oyun oynadıktan sonra karşınıza yine 'Uzaylılar!' çığlıkları atan bir oyun gelince, insan haklı olarak farklı bir şeyler görmek istiyor. Maalesef Codename: Outbreak'in de farklı bir şeyler göstermeye niyeti yok gibi; eski tas, eski hamam bir şekilde uzaylılarla çektiğimiz halaya devam ediyoruz (bir halay başı olup, mendili alabilsem, gösterecem gününü hepsine!). Anlaşılan duvarları yıkmak başka bir oyuna kaldı.

Hey, ensendeki de ne?

Oyunumuz çok da uzak bir gelecekte geçmiyor (2012 desem). Dünya'nın çok yakınından geçen bir kuyruklu yıldız, çöplerini atmosferimize bırakır. Düşen bu meteorlar, sadece kaya parçaları değil, aynı zamanda uzaylı parazitleri misafir etmektedir. Durumdan habersiz meteorları incelemeye giden bilim adamları ve onları korumakla görevli polis memurları, onların peşisıra gizemli bir şekilde ortadan kayboluşlarını araştırmak için yollanan askeri birlikler, uzaylıların kontrolü altına girer (evet, hepsi). Nasıl mı? Aynen şöyle, bu minik uzaylılar zıplayarak, kurbanlarının ensesine yapışır ve oradan da omuriliğe dalarak, sinir sistemini ele geçirir. Bilinler bilir, tipik bir 'facehugger' vakası. Unutmadan, bu parazitler sizi kırmızı-yeşil görüyor (predator hesabı). Gelelim bize düşen göreve, ordunun özel bir birliği olarak bu uzaylı parazit tehditini araştırmak ve yok etmek; kısaca pisliği temizlemek de denilebilir.

Toplam 13 görev boyunca bu pisliğe batıp, çıkacağız. Her görevde aldığınız emirler değişiyor; yani her seferinde önünüze geleni temizlemek gibi bir yükümlülüğünüz yok. Görevler, standart 'bul ve yok et' harekatları, kurtarma operasyonları ve bilgi toplama angaryaları arasında paylaştırılmış. Neyse ki tüm bu karmaşa ortasında tek başınıza değilsiniz. Bir takımınız var ve adamlarınızın her biri farklı özelliklere sahip (keskin nişancı, bomba uzmanı gibi). Gerçi bu özellikler biraz daha dallanıp, budaklanabilirdi. Örneğin, tırmanma veya gizlilik üzerine parametreler olabilirdi. Her göreve ikili gruplar halinde katılıyorsunuz; bir kontrol ettiğiniz adam var, bir de arkanızı kollayan. Aslında birtakım basit (oldukça basit) komutlarla diğer adamı kontrol etmeniz de mümkün. Öylece dikilmesi, çömelmesi veya sürünmesi için komut vermenize gerek yok; çünkü pozisyon alırken, siz ne yaparsanız, o da aynen kopyalıyor. Ateş serbest, ateş kes veya arkamı kolla gibi komutlar içinse bazı 'F' tuşlarını kullanmanız gerekecek.

Arkanız emin ellerde ama...

Emriniz altında sadece iki adam olacağı için, göreve çıkmadan önce görev özetini iyi inceleyip, grubunuzu ona göre oluşturmalısınız. Örneğin her iki adamızın da ağır silahlar taşıması veya her ikisinin de keskin nişancı olması işinizi zorlaştırabilir. Görev sırasında adamlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz ama kiminle başladıysanız, onunla devam edin derim. Grup arkadaşınızın kafası fena çalışmıyor ama sonuçta bir kurşunluk canı var ve zırt pırt geçiş yaparak kendi canınızı da gereksiz yere tehlikeye atmanın bir anlamı yok. Nitekim düşmanlarınız, grup arkadaşınıza göre çok daha yapay zeki. Sizi gördükleri anda, işinizin bittiği söylenebilir. Adamlar tam birer profesyonel; kesinlikle ıska-









Tetiği çekmekte bir an bile tereddüt etmemelisiniz, yoksa...



Her zaman açık havada takılmayacağız herhalde...



Silanızın 'zoom' özelliği çok işinize yarayacak...

lamıyor, çok iyi siper alıyor ve takım halinde çalışıyorlar (bu zeka fışkırması, ense köklerindeki uzaylılardan kaynaklanıyor olsa gerek). Neyse ki görülmediğiniz sürece sorun yok; gizlice yaklaşıp, kör noktalarından işlerini bitirebilirsiniz. Ama yakın temas diye bir şey söz konusu değil, adamların size görmesiyle nalları dikmeniz bir oluyor; hareketlerinizi aynen kopyaladığı için grup arkadaşınızın da ömrü pek uzun olmuyor. Keşke düşmanların zekasından bir parmak da bizimkilerin kafasına sürselermiş. Gizlilik isteyen görevlerde adamınızın ateş gücünü devre dışı bırakabilirsiniz ama siz bir kayanın arkasına mevzilenmişken, onun düşman ateş hattına girmesini engelleyemezsiniz (eceline susamak diye buna denir herhalde).

«Yakın temaslarda, **hareketlerinizi** aynen **kopyaladığı** için grup arkadaşınızın da **ömrü** pek uzun olmuyor.»

Tek parmakta 10 marifet

Outbreak, gerek teknik özellikleri gerekse de konseptiyle first person shooter türüne yeni bir şeyler katamıyor belki ama yüzümüzü güldüren birkaç şey de yok değil. Herhalde bunlardan en ilginci de silahlar, daha doğrusu silahınız. Artık sırtınızda on tane silah taşımak zorunda değilsiniz (sırt ağrılarına son!). Bu özel imalat döner başlıklı silahla ister tarayın, ister uçurun, isterseniz de yakın; tamamıyla paşa gönlünüz bilir. Silahınızı bir roketatara bile dönüştürebiliyorsunuz (uzaylı katliamı için birebir). Ayrıca yanınızda çok eğlenceli oyuncaklar da var; özellikle hologram bırakarak tuzaklar kurmanıza yarayan ve vücut ısınızı düşürerek uzaylıların sizi algılamamasını sağlayan zımbırtılar gerçekten çok iş görüyor (yalnız ikincisi sağlığınızdan bayağı bir götürüyor, haberiniz ola). Şırıngalar canınıza can katıyor ama sayıları oldukça sınırlı. Bazen onları kullanmak yerine oyunu en son kaldığınız yerden yüklemek daha mantıklı olabiliyor.

Oyun görsel ve özellikle işitsel anlamda çok iyi. Zaten oyuna başlamadan önce sağlam bir ayar menüsü sizi bekliyor ('sinek' testi çok eğlenceli), çok anlamıyorsanız kurcalamamanız tavsiye edilir. Oyundaki sesler inanılmaz gerçekçi, tabii keyfini çıkarabilmek için 'surround' bir sistem şart. Keşke seslendirme de daha gerçekçi olabilseymiş; adamlar Rus aksanıyla İngilizce konuşuyor ve kelime dağarcıkları çok kıt. Grafiklerde ise ilk su efektleri göze çarpıyor. GSC Gameworld'ün geliştirdiği bir sistem sayesinde, çevrenizi belli bir sınıra kadar oldukça detaylı bir şekilde algılayabiliyorsunuz. Uzaklara bakınca ise görüntü bulanıklaşıyor ama kalitesinden bir şey yitirmiyor. Karakter modellerine, özellikle yüzlerine pek fazla özenilmemiş (belkı orduya bu yüzden katılmışlardır). Artılarına rağmen Outbreak ilk bir saatten sonra sıkıcı bir havaya bürünüyor, ayrıca son derece zor olabiliyor. Birçok defa çiğnenmiş sakızı, bir kez daha çiğnemek hiç de eğlenceli değil. Yine de 'ben arkadaşlarımla uzaylı avına çıkmak istiyorum' diyorsanız, önden buyurun...

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX | **AKSİYON (FPS)**

Bilgi İçin • www.codenameoutbreak.com
Yapım • GSC Gameworld
Dağıtım • Virgin Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-266, 128MB Ram, 8MB 3D ekran kartı
Multiplay • Ağ ve İnternet 2-16 oyuncu

CODENAME: OUTBREAK | **64**

Grafik • Su efektleri ve ışık oyunları çok iyi. Karakterler hariç grafikler fena sayılmaz. Oyunun yakını ve uzağı ayıran ilginç bir detay sistemi var.

Atmosfer • Sesler sayesinde birazcık havaya girdiğiniz söylenebilir ama sürprizlerden uzak bir oyun oynadığınızı bilmek çok sıkıcı.

Ses • İyi bir ses sisteminiz varsa yaşadınız demektir. Sesler inanılmaz gerçekçi. Seslendirme çok yavan kalmış.

Oynanabilirlik • Düşmanların yapay zekası çok keskin; oyun aşırı derecede zorlaşabiliyor. Neyse ki kontroller gayet basit, alışmanız birkaç dakikanızı alıyor.



tennismastersseries

Raketlerinizi hazırlayın, absürd vuruşlar yapacağız

Ah tenis ah... Eskiden hiç bir turnuvayı kaçırmaz, bütün oyuncuların yaşlarını, giyiniş ve oyun stillerini ezbere bilirdim. Pozisyonlarda oyuncunun topu nereye göndereceğini tahmin ederdim. Son 2 yıldır ise ortaya çıkan ünlü isimlerden haberim yok maalesef. Bu oyunun beni yine toprak sahalara döndürecek kadar güzel olduğunu zannediyordum. Fakat maalesef yanılmışım.

Oyunda yeteri kadar eksiler var o yüzden yazının başından itibaren bu eksi yönlerle başınızı ağrıtmak istemiyorum. Artıları ve eksileri yazı içinde sırasız bir şekilde belirteceğim. İlk olarak, oyun "Gerçek bir tenis simülasyonu olduğu" iddiası ile geliyor. Oyunun başındaki giriş demosu çok güzel hazırlanmış ve oyun hakkında gerçekten iyi şeyler düşünmenizi sağlıyor. Açıkçası oyunu her açtığımda demoyu baştan sona izledim. Tenis maçlarından enstantaneleri demoya çok güzel yansıtmışlar ve heyecan verici bir atmosfer yaratmışlar. Bu güzel girişten sonra karşımıza son derece bayıcı bir menü çıkıyor, çok sade ve ilgi çekici hiç birşey yok. Baktıkça bayıyorsunuz, baydıkça oyundan çıkmak istiyorsunuz. Oyundaki grafikler çok güzel, bir tenis oyunu grafikleri ile ilk kez bu kadar öne çıkıyor. Servis atarken t-shirt'ünüz havaya kalkıyor. Bu kadar güzel grafiklerde insan ister istemez gerçek tenisçilerin yüzlerini görmek istiyor ama hayal kırıklığı yaşıyor. Bunun nedeni ise yapımcı firma Microids'in oyuncularla anlaşamamış olması. Burada suçlu kim bilemiyoruz, belki Microids cimri davrandı veya oyuncular astronomik rakamlar istediler. Sonuçta bizi bu zevkten mahrum ettiler. Yine de Microids'in kendi yarattığı oyuncuların yüzleri hiç de fena değil, sakal, bıyık, saç, yüz hatları olarak neredeyse hiç biri birbirine benzemiyor. Oyunda gerçek oyuncular yok bari gerçek turnuvalar, sahalar olsun istiyoruz değil mi? Oyun bize bu konuda da nanik çekiyor.





Hingis, Sampras, Agasi

Grafiklerden bahsetmişken top toplayıcı çocuklara değinmeden yapamayacağım. Bütün oyun boyunca bunları bir kere bile hareket ederken görmedim hep biblo gibi duruyorlar, sabır taşları maşallah. Aynı şeyi ortadaki çizgi hakemi hariç diğerlerine de söylüyorum. (dip çizgisinde (base line) 3 tane çizgi hakemi durur ve topun auta çıkıp çıkmadığına bakarlar) Seyirciler her oyunda olduğu gibi Tennis Masters Series'te de karton. Ancak Fifa'da olduğu gibi göze batmıyor.

Kortların dizaynları iyi fakat mükemmel değil. Madem gerçek kortlara ve turnuvalara oyununda yer vermiyorsun, kendin ortaya güzel bir şey çıkar ki insanlar seni takdir etsin. Ama yok sen illa ki tepki çekeceğim diyorsan o ayrı konu.

Grafik konusunu burada "genel olarak başarılı" diyerek kapatalım ve oynanabilirlik ile gerçekçiliğe geçelim. Oyun neredeyse bütün eksilerini oynanabilirlikten alıyor ve bu alanda bir ilke imza atıyor. İlk olarak tuşlarımıza değinelim, oyunu oynamak için 8 tuş yeterli: 4 adet yön tuşu ve 4 adet vuruş tuşu (düz, kesme, aşırtma ve top spin (ileri falso) vuruşları). Bu vuruşlar görünüş olarak farklı şekillerde yapılıyor ve topun gidişatı değişiyor ancak rakibe zorluk bakımından hiç biri fark etmiyor. Örneğin rakibiniz fileye geldiğinde top spin vuruş yaparsanız bu, onun topu fileye takma ihtimali-

Bu vuruş ile sayıyı ben alıyorum, var mı böyle bir vuruş ya !



Şimdi 137 millik bir servis atacağım, şaşıp kalacak.







ni kat ve kat arttırır ancak bildiğim bu tenis taktiklerini uygulamama rağmen bu taktikler bana cevap vermediler.

Davenport, Capriati, Kafelnikov

Oyuncuların vuruş stilleri genelde iyi yalnız kendilerini palyaçoya çevirdikleri anlar da az değil. Yok efendim arkası dönük iken 1 salise içinde dönüp smaç çakmalar, Boris Becker vuruşunu 4-5 metrelik uçuşlar ile abartmalar (Boris Becker vuruşu: Fileye yaklaştığınızda rakibiniz sizi geçmek için uzağınıza ve sert bir vuruş gönderdiğinde, uçarak yaptığınız vuruştur ve bunu ilk o da smaçlar, ister zıplayarak, ister yerdeyken yaptığınız smaçlar inanılmaz derecede gerçek dışı. Zıplayarak yaptıklarınızda oyuncu raketini yeteri kadar açmıyor, bu durumda normalde fileye takmanız gereken topları dip çizgisinin üstüne atmış oluyorsunuz. Yerde vurduğunuz smaçlara smaç demek bile mümkün değil, geri geri giderken smaç vurunca ortaya inanılmaz estetik (!) hareketler çıkıyor.

Hele bir de servisler var ki hiç bir şey diyemiyorum. Bütün maçlarda bir kere bile 2. servis atılmadı. Her zaman ilk servisler içeri düşüyor, kaç km hızla atarsanız atın, hangi köşeye atarsanız atın. Ben dışarı atmayı başaramadım, rakiplerim de her zaman 100% ile servis kullandılar. Gerçek hayatta bu oran bir genelleme yaparsak yüzde altmış, altmış beş civarındadır.

> « Oyuncuların **vuruş stilleri** genelde iyi yalnız kendilerini **palyaçoya** çevirdikleri **anlar da** az buz değil. »

ve en sık uygulayan tenisçi Boris Becker olduğu için bu vuruş onun ismi ile anılır), yetişilmeyecek toplara frame atlayarak ulaşmalar, bunlar oyunda size bıkkınlık veriyor. Özellikle rakibinizin frame atlaması sizi çıldırtıyor. Tam yetişemeyeceği bir yere vuruş yapıyorsunuz, hop oracıkta bitiveriyor ve topu geri gönderiyor. Bir başka sinir küpüne dönüşebileceğiniz olay ise rakibinizin gayet hızlı ve sert vuruşlarını sizin karşılamanızın oldukça zor olması ancak sizin öyle vuruşlar yapamamanız. Çok kötü olan bir tane vuruş tekniği var

Bir de kortların gerçekçiliği var tabi ki. Örneğin oyunda fileler olmasa da olurmuş, neredeyse topların %90'ı fileden geçiyor. Puan kayıpları ya topu kendi hatanız yüzünden ıskaladığınızda veya rakibiniz çok etkili bir vuruş yaptığınızda oluyor. Gerçek hayatta 4 oyunumuzda ise 3 kort çeşidi var: Sert zemin, toprak ve halı zemin. Microids çim zeminde sadece futbol oynanıyor diye biliyor olsa gerek.

Ben gerçek isimler istiyorum..

Oyuna biraz daha gerçekçilik katmak isteseler bunu çok rahat bir şekilde yapabilirlerdi. Top toplayıcı çocuklar topları toplardı, hakemler kollarını kaldırarak "Out!" diye bağırırlardı. Oyuncular toplara biraz daha gerçekçi bir şekilde vururlardı. Ama yapmamışlar.

Sıra geldi seslere: Oyunda çalan müzik son derece hoş. Ancak bir süre sonra o da bayıyor. Maçlar sırasındaki ses efektleri ise yeterli fakat sadece tatmin etmekle kalıyor, daha ileri gidemiyor. İster yaradana sığınıp abanın, ister kesik bir vuruş atın topa vuruş sesleri son derece monoton, hep aynı.

Sonuç olarak bu oyun hakkında grafikleri hariç iyi bir yorumda bulunmak pek kolay değil. Yani Microids'in "Gerçek bir tenis simülasyonu" iddiası fos çıkıyor. Yine de şu an piyasadaki en iyi tenis oyunu olarak nitelendirilebilir. Tenis severler için denemeye değer bir oyun, ama bu kategoride değilseniz uzak durun.

Can Kori I can@level.com.tr

TENNIS MASTERS SERIES — 65

Grafik • Oldukça iyi grafiklere sahip bu oyun diğer kriterlerden çok şey kaybediyor.

Atmosfer • Ben kendimi oyuna yeteri kadar kaptıramadım, sizin için de farklı olacağını sanmıyorum.

Ses • İtopa vuruş sesleri, arada sırada seyircilerin "Come on" bağırışları fena değil.

Oynanabilirlik • Vuruş stilleri grafik olarak iyi gözükse de, oyunun en negatif tarafı.

INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.masters-series-videogame.com
Yapım • Microids
Dağıtım • Microids

Minimum Sistem • Pentium2 333, 16 MB Ekran Kartı, 64 MB Ram, 200 MB HD Alanı
Multiplay • Ağ ve İnternet 2-4 oyuncu





anarchyonline

Bir okyanusta kaybolmaya hazırlanın.



Massively Multiplayer Roleplaying Game (MMRPG), oyuncusunu bir defa eline geçirdikten sonra iliğine kadar emen oyundur. Yirmidört saat başında kalsanız gene de tadına varamayacağınız bir eğlencedir. Şimdiye kadar bu tür için, hep senaryosu Tolkien'ın fantastik dünyasından esinlenerek hazırlanılmış oyunlar yapılmıştı. Everquest, Asheron's Call ve Ultima Online şu anda bu piyasanın üç büyüğü. Anarchy Online ise bir boşluğu doldurarak oyuncuyu teknolojinin egemen olduğu başka bir fantastik dünyaya götürüyor. Böylelikle kılıç kalkan sallamaktan bıkmış olanlar için sniper tüfekleri, vücuda entegre edilebilen devreler, uçan motorsikletler ve farklı bir PvP (Player versus Player) anlayışı getiriyor.

Irklar, sınıflar

Rubi-Ka adlı dünyada geçen oyunda bu dünyaya hakim olan Omni-Tek şirketi, şirketin politikalarına başkaldıran Klanlar ve her iki tarafın arasına sıkışmış, tarafsızlığını korumaya çalışan şehirler. Oyuna başladığınızda önce kendinize bir ırk seçmek ve tipinizi belirlemek durumundasınız. Solitus, Opifex, Nano ve Atrox adında dört ırk var. Solitus insana en fazla benzeyen ırk ve özelliklerine herhangi bir artı veya eksi almıyor. Opifex genelde ajan ve hırsız gibi tiplerin tercih ettiği bir ırk çünkü ***agility*** ve ***sense*** artı alırken ***stamina*** eksi almakta. Böylelikle savaşmaktan daha çok arka planda olan ya da dövüş sanatlarında ustalaşmak isteyen oyunculara uygun. Nano, ***Intelligence*** ve ***Psychic***'e artı alırken ***Strength*** ve ***Stamina***'sına eksi almakta. Tahmin edebileceğiniz gibi bu ırk tamamen nano teknolojisiyle yoğunlaşmak isteyen oyuncular için düşünülmüş. Nano teknoloji bu oyunda büyü yerine geçiyor. Son ırk olan Atrox ise tek cinsiyetten oluşuyor. Yani kadın ve erkek olarak ikiye ayrılmıyor. Bu ırk diğerlerine göre çok daha iri ve uzun. Savaşçı olmak için en uygun seçenek. ***Strength*** ve ***Stamina***'ya artı alırken ***Sense*** özelliğine eksi alıyor.

Sınıflar ise toplam olarak oniki tane. Agent, Doctor, Enforcer, Engineer, Bureaucrat, Adventurer, Meta-Physicist, Nano-Technician, Trader, Fixer, Soldier ve Martial Artist. Her sınıfı size teker teker anlatmak çok yer alacağından burada değinmeyeceğim fakat yazının sonunda vereceğim linklerden oyunla ilgili fazlasıyla bilgi edinebilirsiniz.

Bu basamağı da geçtikten sonra tutacağınız tarafı seçiyorsunuz. Ben Omni-Tek'i seçtim çünkü bağlantımdan dolayı PvP yapamayacağımı düşünüyordum. Böylelikle daha büyük olduğu için en azından Omni-Tek tarafında bulunmanın daha iyi olacağını düşündüm. Bir Solitus Soldier olarak eğitim sahasında bayağı zaman geçirdim. Zaten oyun sizi direkt olarak burada başlatıyor. Yapmanız gereken tek şey etraftakileri avla-









Sağdaki aslında bir evcil hayvan sayılır.



Bu kadar donanıma sahip olmak çok pahalıya patlayan bir iş. Hele de arkanızda bir Guild yoksa...



Hayır! Bu bir istiridye kabuğu değil. Bir taşıyıcı.

mak. Eğer size saldırılmıyorsa ve siz saldırmak istiyorsanız bu durumda karşı tarafı tıklayıp ismine bakın. İsminin yanındaki çubuğun rengi rakibinizin sizden ne kadar güçlü olduğunu gösterecektir. Yalnız dikkat etmeniz gereken bu rengin yaratıkla ilgili genel bir güç yapısını değil yaratığın sizin karakterinize göre ne kadar güçlü olduğunu belirtmesidir. Renkler tıpkı trafik ışıklarında olduğu gibi yeşilden kırmızıya göre değişir. Bu aynı zamanda o yaratığı öldürdüğünüzde size vereceği tecrübe puanını da etkileyecektir. Savaş tuşuna bastığınız andan itibaren otomatik olarak rakibinizle kapışmaya başlarsınız. Kazandıktan sonra cesedine çift tıklayarak üzerindekileri alabilirsiniz. Eğer ölürseniz otomatik olarak en son kendinizi kayıt ettiğiniz insurance bootun yanında belirirsiniz. Bir kaç dakika sonra eşyalarınız da reclaim bootlardan alınabilir hale gelecektir.

«Anarchy Online'da o kadar derin bir sınırsızlık hissi var ki yapabilecekleriniz hiç bir zaman bitmeyecek »

Genel kurallar

Şimdi daha fazla aksiyona girmeden önce oyunun genel işleyişinden bahsedeyim. AO'da tecrübe puanı alarak ilerliyorsunuz. Level atladıkça size verilen puanları da geliştirmek istediğiniz yeteneklerinize dağıtıyorsunuz. Oyunda tıpkı ATM makinalarına benzeyen makinalar var. Bunlardan reclaim boot öldüğünüzde sizin eşyalarınızı toplayıp buraya bırakan robotların istasyonu. Oyun size, canlandıktan belli bir süre sonra eşyalarınızın reclaim boot'a geldiğini belirten bir mesaj atıyor. Siz de gidip topluyorsunuz. Bank eşyalarınızı koyabileceğiniz banka yerine geçiyor. Mission Boot'tan kendinize belli bir para karşılığında görev alıyorsunuz. Insurance bootta ise kendinizi kaydediyorsunuz. Böylelikle kayıt anında karakterinizin özellikleri ne ise bunlar aynen saklanıyor. Böylelikle tecrübe puanlarınızı korumuş oluyorsunuz. Altıncı level'a kadar bu işlem sizin için otomatikman yapılmış sayılıyor ve ölünce puan kaybetmiyorsunuz. Fakat altıncı leveldan sonra ölünce tecrübe puanı kaybetmeye başlıyorsunuz ki bu uzun saatler boyunca harcadığınız tüm emeklerinizin sıfıra inmesi demek olabiliyor.

Belli bir level'a geldikten sonra şehire indiğinizde size tavsiyem çıkışa ve dükkanlara en yakın apartmandan kendinize bir daire almanızdır. Oyun her oyuncuya otomatik olarak bir daire verir ve bu oyuna başlayınca ilk girdiğiniz apartmandan olacaktır.

AO'nun bağlantı hızı gerçekten iyi. Oyunda alt çubukta bağlantı hızınızı gösteren ufak bir lambacık vardır. Mouse'u üstüne getirdiğinizde bağlantı hızınızı okuyabilirsiniz. Ben 18 ve 14500 aralığını gördüm ama bu oyunumu çok az etkiledi.

Satın alabileceğiniz kıyafetler, malzemeler, silahlar ve diğer ekipman açısından AO çok geniş bir yelpaze sunuyor. Çeşitlilik o kadar fazla ki ben hiç bir oyuncuyu aynı kıyafetlerle görmedim diyebilirim.

Oyunda, ticaret ve Ultima Online'da olan guild ve party kurma seçenekleri mevcut. Ayrıca her çeşit yaratık boy boy düşünülmüş. Level atladıkça sizden düşük yaratıklar daha az tecrübe puanı veriyor ve böylelikle daha büyükleriyle kapışmak için şehir dışına çıkmaya teşvik ediliyorsunuz. Sehirlerin dışında ise girebileceğiniz dungeonlar, ufak barlar ve dükkanlar mevcut. Oyun yeni başlamasına rağmen ufak şehir baskınları ve PvP karşılaşmaları tüm hızıyla sürmekte. Şimdiden bir çok oyuncu 50. level'ın üstüne çıkmış durumda. Bir çok fan sitesi internetten hizmet vermekte. Bu sitelerin tam listesini www.anarchyonline.com adresinden alabilirsiniz. Ama özellikle http://ao.stratics.com ve www.aorealms.com benim favorilerim.

AO yeni bir oyun ve bir çok ufak tefek bug'ı mevcut. Fakat rakipleriyle kıyasladığımızda açıklarını hızla kapattığı tartışılmaz bir gerçek. Özellikle son çıkan yama dosyalarıyla epeyce düzeldiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Diğer MMRPG'lerden farklı olarak AO'ya aylık 12.95 Dolar veriyorsunuz. Bu fiyat tercih ettiğiniz ödeme planına göre değişebiliyor.

AO en az Asheron's Call kadar iyi bir oyun. Uzun dönemde oyuncu sayısı arttıkça ve yenilikler yapıldıkça çok daha iyi olacağına da eminim. Aşağıdaki not kesinlikle bir ilk izlenim. Çünkü bildiğiniz gibi bu tip oyunlar devamlı kendini yenilediği için hiç bir zaman kesin bir değerlendirmeye varmanız mümkün değil.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

ANARCHY ONLINE **77**

Grafik • Çok renkli. Hatta bazı manzaraları oturup seyrediyorsunuz. Her ayrıntı çok iyi düşünülmüş. Nano, kalkan gibi efektler harika.

Atmosfer • Oyuncular az olduğu için serverlar boş. Bu yüzden havaya girmeniz zor olabiliyor. Fakat gördüğünüz tiplemeler için bir "vay" diyorsunuz.

Ses • Zayıf. Müzikleri sıkıcı olabiliyor. Efektler ise çok başarılı değil.

Oynanabilirlik • Yüksek seviyede. Yapamayacağınız hiç bir şey yok. Yeter ki paranız olsun ☺

INFO-BOX **DEVASA ONLINE RPG**

Bilgi İçin • www.anarchyonline.com
Yapım • Funcom
Dağıtım • Funcom

Minimum Sistem • Pentium II 300, 64MB RAM, 700 MB HD Alanı, 8 MB 3D ekran kartı, İnternet bağlantısı

Multiplay • Yalnızca Internet üzerinden oynanıyor.



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Kralların çağından çok uzaktaki bir galaksiye giden yol...

Aslında Galactic Battlegrounds ile ilgili ilk demo filmini bir hayli uzun zaman önce görmüştük dergide. Sinan sağolsun, Internet'in en olmadık köşelerindeki siteleri bulur ve sömürür. Yine bir gün böyle oturmuş bir haftadır topladığı videoları gözden geçiriyorduk ki, "Bak ne buldum hacı" deyip bir film çalıştırdı. Doğrusu ilk tepkim birkaç saniye sessiz kalıp "Bu ne böyle lam?" demek oldu, çünkü gördüklerim gerçekten çok kötüydü. Inanılmaz kötü bir grafikten bahsediyorum burada, öyle ki midem kalktı diyebilirim. O gün sandım ki Lucas Arts bir Star Wars konulu stratejiyi daha rezil edecek, tıpkı Force Commander örneğindeki gibi büyük hayal kırıklığı yaratacaktı. Lucas Arts ardı ardına kötü oyunlar yapsın, olacak iş mi bu?

Dark Side...

Doğrusu o demodan bu yana ne oldu, ne değişti bilemiyorum. O görüntüler belki oyunun çok önceki bir safhasından alınmıştı, belki de sonradan programcılar oyun motorunu değiştirdiler, emin değilim. Ancak Galactic Battlegrounds beklediğimden tamamen farklı çıktı diyebilirim. Belki bu oyun her detaya dikkat eden, Star Wars kültürünü yalayıp yutmuş fanatikleri memnun etmeyecektir. Ancak bu durum oyunun bir hayli bağımlılık yapıcı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Biraz olsun gerçek dünyadan kaçma imkanı tanıyan ve oyuncuya çeşitlilik sunan bir strateji kötü bir oyun değildir. Ve tabii ki savaş alanında Dark Trooper ve AT-AT yönetmemi sağlayan bir oyun oldukça çekicidir.

Kralların Çağı...

Galactic Battlegrounds aslında bir açıdan oldukça tanıdık bir oyun, çünkü Age of Kings oyun motorunu kullanıyor. Tabii ki Age of Kings herhangi bir hava birimi içermediğinden, bu oyundaki uçan birimleri destekleyebilmesi için motorun üzerinde biraz değişiklik yapılmış. Ancak bunun haricinde Lucas Arts oyun motorunu öylesine benzer biçimde kullanmış ki, dikkatli bir strateji oyuncusu bu oyunu Age of Kings için yazılmış ve sadece grafikleri değiştiren bir mod olduğunu bile düşünebilir.

Herşeyden önce oyun arabirimi Age of Kings ile tamamen aynı, anlaşılan Lucas programcıları kullanışlı olduğu ispatlanmış bir tasarımı değiştirerek şanslarını zorlamak istememişler. Ancak iki oyundaki benzerlikler bununla bitmiyor, aksine başlıyor. Herşeyden önce Battlegrounds tıpkı Kings gibi farklı ırklara sahip, ancak buradaki sayı Kings kadar çok değil, sadece altı farklı taraf var. Ancak tıpkı Kings'deki farklı milletlerde olduğu gibi, buradaki farklı tarafların üretebildiği birimler, inşa edebildiği binalar ve araştırabildiği teknolojiler birbirine tıpatıp aynı. Her ne kadar birimlerin ve binaların görünümleri her ırk için farklı olsa da, temel istatistikler birebir aynı. Teknoloji ağaçları ise birbirine çok benziyor, ancak bazı ırklar kendilerine has teknolojileri araştırabilirken, bazı ırklar zayıf oldukları alanlarda daha az teknolojiyle yetinmek zorunda kalıyorlar. Ayrıca her ırkın üretebildiği bir adet kendine has özel birim var.

Sağlam bir deniz gücü oldukça sorun yaratabiliyor...



Hava savunmasını gözardı etmek iyi bir fikir sayılmaz...







Tabii Age of Kings oynarken her milletin üç aşağı beş yukarı aynı teknikleri kullanması kabul edilebilir bir uygulamadır, ne de olsa hepsi benzer teknolojik aşamalardan geçiyorlar. Ancak aynı şey farklı gezegenlerde evrimleşmiş farklı yaşam türleri için söylenebilir mi? Mesela Naboo'nun dipsiz okyanuslarında ortaya çıkmış olan Gungan ırkının Kashyyk ormanlarında evrimleşmiş Wookie ırkı ile birebir aynı etkiye sahip olan bina ve araçları kullanması ne denli inandırıcıdır? Bakın Starcraft bu konudaki en yaratıcı oyundu kanımca, çünkü üç farklı ırk sunmakla kalmıyor, üçünün de tamamen kendine has olmasını sağlıyordu. Battlegrounds ise maalesef bunu sağlamıyor ve sonuçta oyundaki altı taraf arasında grafikler hariç çok belirgin bir ayrılık bulunmuyor. Her ne kadar teknolojik farklılıklar ırkların savaş alanındaki taktiklerini biraz değiştiriyorsa da, bir ırkla oynamayı öğrendiğinizde hepsiyle oynamayı öğrenmiş oluyorsunuz.

«Oyunun ucuz bir Age of Kings modu olduğu fikrine kapılmış olabilirsiniz. Ama aslında hiç öyle değil.»

Ekonominin hali...

Oyunun ekonomik yapısı da Age of Kings ile birebir aynı denebilir. Tabi burada altın, tahta, demir gibi kaynaklar yerlerini Nova, Carbon ve Ore ile değiştirmiş durumda, ama yiyecek aynen duruyor, üstelik aynı derecede de önemli. Carbon ağaçlardan elde ediliyor, ağaçların bulunamayacağı çöl ya da asteroid gibi yerlerde ise kayalardan çıkarılıyor. Bu en temel kaynaklardan biri ve hemen her birimde ya da binada temel yapı malzemesi. Nova ise yeşil renkli kristallerden çıkarılıyor, özellikle üst seviye teknolojilerde ve pazardan diğer kaynakları almak için de kullanılıyor, yani bunun için oyunun altını demek mümkün. Ore ise demir yerine geçiyor denebilir, özellikle taret ve duvar gibi üs savunmasına yönelik inşaatlarda buna bolca ihtiyaç duyacaksınız, ancak haritalarda en az bulunan kaynak olduğundan gerçekten de değerli. Yiyecek ise hemen herşey, özellikle de düşük seviye teknoloji ve birimler için bolca gerekiyor. Bunu tarım, hayvancılık, avcılık ya da etraftaki bitkilerden toplayarak sağlayabiliyorsunuz. Ancak bu oyunda en havada kalan şeylerden biri olduğu da kaçınılmaz bir gerçek. Herşeyden önce başta işçi droidler olmak üzere pek çok birimi üretmek ve teknoloji dönemi geçmek için bolca yiyecek gerekiyor. Ama droid üretmek için yiyecek bulmaya çalışmak cidden çok saçma kalıyor, keşke daha inanılır bir şey bulsalardı.

Ringin sağında Darthy...

Oyunda Galactic Empire, Rebel Alliance, Gungan Kingdom, Royal Naboo, Trade Federation ve Wookies olmak üzere altı farklı taraf mevcut, bunların her birinin kendi Campaign senaryoları mevcut. Ancak bu senaryolar zaman ve olaylar açısından birbirini takip etmiyor, aksine farklı kişiler ve olayları konu alıyorlar. Mesela Empire senaryoları Darth Vader'ın iki Death Star arasında yaşadığı maceralardan bazılarını anlatıyor. Senaryolarda filmler ve romanlardan tanıdığınız pek çok kahramanı bulmak mümkün, ama tabii kanımca en sağlamları yine Darthy baba. Söz Darth Vader'dan açılmışken, çoğu kimse Age of Kings ile bu kadar benzerlikten sonra Jedi ve Sith'lerin de basit rahiplere indirgenmiş olduğunu düşünecektir. Her ne kadar bu amcalar birim ve binaların bazılarını "Convert" edip size katabiliyorsa da, savunmasız garibanlar olduklarını söylemek kesinlikle mümkün değil.

Solunda Luke...

Müziklerden birimlere kadar oyunun her yanından buram buram Star Wars kokusu yükseliyor. Evet, belki birim animasyonları ve efektler daha detaylı, ya da ırklar daha farklı olabilirmiş, ama bunlar gerçekten de bu kadar önemli mi? Hayır, oyun eğlenceli ve sürükleyici ise değil tabii. Ve bu oyun da hem Star Wars dünyasını yansıttığı, hem de Age of Kings gibi çok iyi bir oyunun temel özelliklerini kullandığı için hem sürükleyici, hem de eğlenceli. Tabii senaryo editörünü kullanarak kendi görevlerinizi yapabileceğinizi ya da multi oyunlarda arkadaşlarınızı ezebileceğinizi de düşünürseniz, oyuna daha da kanınız ısınacaktır. Belki Star Wars manyakları pek tutmayabilir, ama bence Galactic Battlegrounds her RTS oyuncusunun sabit diskinde yer almayı hak eden bir yapım.

Mad Dog I dog@dog.com

INFO-BOX **STRATEJİ (REAL-TIME)**

Bilgi İçin • www.lucasarts.com
Yapım • Lucas Arts
Dağıtım • Lucas Arts

Minimum Sistem • P2-233, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-8 oyuncu

GALACTIC BATTLEGROUNDS **83**

Grafik • Genel olarak fena değil, ama birim animasyonları ve özel efektler biraz daha iyi olmalıydı.

Atmosfer • Oyunda hiç ara sahne yok ve brifingler çoğunlukla çok sıkıcı. Ancak savaş alanında AT-AT ve Stormtrooper görmenin getirdiği bambaşka bir lezzet var.

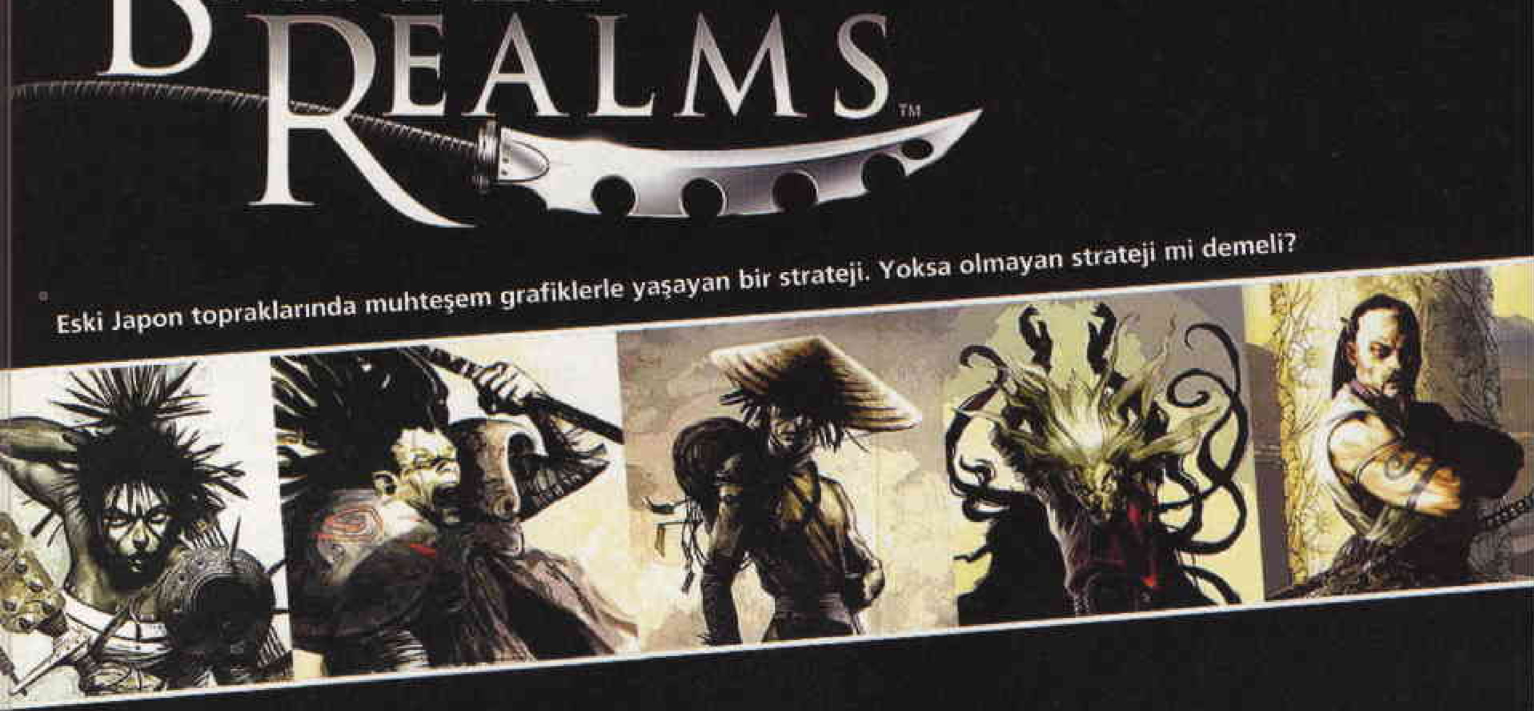
Ses • Bazı kahramanların seslendirilmesi oldukça zayıf ve atış efektleri de bir hayli tekdüze, ancak Star Wars müzikleri ve Darth babanın sesi oyunu kurtarıyor.

Oynanabilirlik • Arabirim temiz, oyun gayet rahat oynanabiliyor. "Age of" serisini hiç oynamadıysanız bile yarım saatte genel oyun mantığını çözebilirsiniz.



BATTLE REALMS™

Eski Japon topraklarında muhteşem grafiklerle yaşayan bir strateji. Yoksa olmayan strateji mi demeli?



Genç nesiller nedense atalarının değerini bilmez. Halbuki atalarımızdan kalan kültür mirası büyük bir hazinedir. Mesela deyimler ve atasözleri. Ne güzel söylemiş eskiler "Midyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olmak" diye. Nasılda güzel uyuyor Battle Realms'e. Bu söz olmasa derdimi bu kadar kolay anlatamayacaktım. Kimbilir başka hangi güzel sözler unutuldu gitti tarih içinde. Ata mirasına ve kültürüne sahip çıkmak konusunda en başarılı millet Japonlardır kuşkusuz. Kendi kültürlerini nasıl muhafaza etmiş ve tanıtmışlarsa dünyanın öbür ucunda Liquid Entertainment diye bir firma ilk oyunları olmasına karşın bugüne kadar yapılmış en değişik RTS'lerden olan Battle Realms'de kendi kültürlerini bırakıp eski Japon kültürünü işlemişler. Üstelik işlerken içine yeni fantastik öğeler, FRP tad ve dokuları katmışlar. Hem bizi hem de kendilerini bulgurdan mahrum etmişler etmesine ama sonuçta ortaya enteresan bir oyun çıkmış. Çıkmış çıkmasına ama keşke önce biraz daha pişseymiş.

Şimdi bulgurun ve pirincin detaylarına geçmeden önce oyunun konusuna bir bakalım. Dragon klanının varisi Kenji sürgünden dönünce rahmetli babasının topraklarının şeytani Serpent klanının işgalinde olduğunu görür. Önünde iki seçeneği vardır, ya Dragon Klanının başına geçip Serpentleri ve sonra diğerlerini tepeleyecektir ya da Serpent klanına katılıp sürgün günlerinin acısını çıkaracaktır. Oyunun daha ilk sahnesinde bu seçim size bırakılıyor. Hem de çok hoş bir enstantaneyle. Yolda Dragon köylülerine saldıran bir grup Serpent savaşçısı görüyorsunuz. Eğer Serpent'lere saldırıp köylüleri kurtarırsanız ilk yolu, köylülere saldırıp Serpent'lere yardım ederseniz ikinci yolu seçmiş oluyorsunuz. Tabii o hengamede ikisine de saldırıp ölürseniz oyun oracıkta bitiyor. Her ne kadar istediğiniz yolu seçebilseniz de her ikisini de sırayla oynamak en mantıklısı elbette. İyilikten yana olup klanınızın başına geçtiğinizde daha fazla görev oynama şansınız oluyor. Aklınızda bulunsun.





Yap, Yık, Geç

Ne diyorduk... Evet bulgur ve pirinç meselesi. Öncelikle işin hoş olan pirinç kısmından başlayalım. Battle Realms ilk bakışında yazdığımız gibi bize "yaşayan" bir ortam sunuyor. Mükemmel 3D grafiklerin içinde kaybolmamak elde değil. Ağaçların arasından geçerken havalanan kuşlar, adamlarınız sudan geçerken oluşan dalgalanmalar, başınızın üzerinden geçerken gölgesini bırakan bulutlar ve bunlar gibi pek çok özel efekt. Üstelik bunlar sadece göz boyaması değil, oyunu da gerçekten etkiliyor. Mesela ağaçların arasından uçuşan kuşlar düşman saldırısını haber veriyor, yağmur yağarken ateşe verdiğiniz düşman binalarını söndürüyor. Haritalardaki yükseltiler ve nehirler hem haritayı canlandırıyor hem de stratejik öğeler olarak yer alıyor.

Battle Realms'e hayat katan başka bir şey birimleriniz ve animasyonları. Normalde 3D RTS'leri grafik olarak çok sevmem. Çünkü düşük poligonlu birimler ve abartılı ışık efektlerindeki dengesizlik yüzünden, 3D RTS'ler, 2D grafiklerdeki kaliteyi bence yakalayamıyor. Şimdi muhalefet eden çok olur ama bence Stronghold'un grafikleri Empire Earth'den bile güzeldir. Ama Battle Realms bu konuda bir istisna. Birimlerin düşük poligonlu olması neredeyse sanatsal bir tarz gibi kullanılmış. Bu daha önce Good and Evil'de de yapılmıştı ama oyun gün ışığı göremeden iptal edilmişti. Birimler güzel olduğu kadar canlılar da. Savaşırken diğer RTS'lerde olduğu gibi aynı hareketi tekrarlayıp durmuyorlar. Hele Kenji'yi izlemek tam bir ke-



Yanan binanın ve yerdeki bulut gölgelerinin güzelliğine dikkat



Köye saldırırlarsa ve asker yoksa köylüler son dayanağınız.

yif, atlıyor vuruyor, zıplıyor vuruyor, dönüp vuruyor, bir an olsun yerinde durmuyor. Hele mızraklı adamlarınızın mızrağı yere saplayıp da düşmana havada tekme atışı var ki hareketin böylesini Street Fighter'da bile zor bulursunuz. Kısacası savaşları izlemek zevkli. Zaten çarpışma başladı mı izlemek dışında yapacağınız bişey yok. Şimdi geliyoruz Liquid'in sahip çıkamadığı bulgura.

Nereden Gelir Bu Köylüler?

Strateji oyununda zevkli olan birim üretip düşman üstüne salmak değildir elbette. Onları belli stratejilerde kullanmak, farklı birimlerin avantajlarından yararlanmak, kaynakları düzenli kullanmak vs. stratejiyi zevkli kılar. Ne yazık ki bunların hiç biri Battle Realms'de yok. İş zaten en başında kaynak ve birim üretimi noktasında çok yanlış. Oyunda iki kaynağınız var; su ve pirinç. Bu ikisi tüm bina ve birimlerin yapımında yeterli oluyor. İki torba pirinç ve 3 kova su ile bir dojo dikebiliyorsunuz. Mantıksızlığı bir yana kaynak yönetimi diye bir şey kalmamış. Bir adam su taşısın, iki adam tarlayı biçsin biri de tarlayı sulasın. Oyunun başından sonuna kadar bir daha dert etmeniz gerekmiyor. Bundan daha mantıksız olan birimleri üretememeniz. Bir tane ev yapıyorsunuz ve ondan sonra köylüleriniz belli aralıklarla otomatik olarak geliyor. Aynı Stronghold'da olduğu gibi. Ama mantıksız olan birimlerin geliş hızı. İlk birimler ard arda gelirken birim sayınız arttıkça iki köylünün arasındaki geliş süresi uzadıkça uzuyor. Kaç eve, ne kadar yiyeceğe sahip olduğunuzun hiçbir önemi yok. Bu yüzden oyunun temposu başta gayet iyiken ilerledikçe hızlanacağına düşüyor.

Savaşan birimleri üretmek için köylüleri belli binalara yollayarak eğitiyorsunuz. Üstelik bir birimi birden fazla binaya yollayarak daha gelişmiş birimlere sahip olabiliyorsunuz. Mesela köylünüzü Dojo'ya yollayınca Spearmen, Archers Range'e yollayınca Archer oluyor, eğer ikisine de giderse Dragon Warrior oluyor. Ama köylülerin geliş hızı düştüğü için oyunun ilerleyen bölümlerinde bütün adamları, bütün binaları gezdirecek kadar vaktiniz oluyor. Bu yüzden bütün adamları en gelişmiş birime döndürüyorsunuz. 10 spearmen 10 archer'dansa 20 dragon warrior çok daha iyi elbette. Oyundaki strateji mantığını öldüren sebeplerden biri bu.

> «Düşman **saldırınca** adamlarınız da onlara **karşılık veriyor** ve sonunda o an **kim daha güçlü** ve fazla birime sahipse kazanıyor.»

Düşmanla karşılaştığınızda birimleriniz üzerindeki hakimiyetiniz tamamen gidiyor. Hepsi birbirine dalıyor ve o kaos ortamında durup izlemek dışında yapılacak bir şey yok. Gerçi adamlarınız hedef seçmek konusunda gayet başarılılar ama bu çarpışmalara karışmadan sadece izlemek için yeni bir sebep olmaktan öteye gidemiyor. Diğer RTS'lerde olduğu gibi bir savunma tahkimatı kurmak falanda yok oyunda. Üssünüz iki üç binadan ibaret zaten. Düşman saldırınca adamlarınız da onlara karşılık veriyor ve sonunda o an kim daha güçlü ve fazla birime sahipse kazanıyor.

BATTLE REALMS	67

Grafik • Renkli canlı, oynanışla iç içe ve yaratıcı. Battle Realms'in en büyük kozu grafikleri

Atmosfer • Başlangıçta anime havasında olan Japon toprakları görevlerin sıkıcılığı yüzünden gittikçe donuklaşıyor.

Ses • Ortam sesleri gayet iyi, ancak çarpışmalar çok tek düze. Müzikler çarpıcı değil.

Oynanabilirlik • Kolay ve can sıkmadan oynanan bir oyun. Ama bir strateji oyunu için çok zayıf.

INFO-BOX	STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • www.battlerealms.ubi.com
Yapım • Liquid Entertainment
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • 400MHz Celeron, 64MB RAM, 600MB HD alanı

Multiplay • Internet ve ağ üzerinden 2-8 oyuncu

Pek Gelen At Çiftesi

Oyunda çarpışmaları biraz olsun farklılaştırabilen iki şey var. Birincisi hikaye gereği size katılan özel birimler. Bunların ilki Kenji elbette. Bu birimler daha güçlü olduğu gibi Warcry gibi bütün adamları etkileyen büyüleri de var. Onlar da olmasa oyun maksimum tek düzelik seviyesine ulaşacak. Çarpışmalardaki ikinci farklı nokta atlı birimler. Oyunda atlı birim üretme diye bir şey yok. Atlar vahşi olarak haritada geziniyor. Köylüleriniz bir iki çifte darbesini göze alıp onları evcilleştiriyor ve ahıra bırakıyor. Ondan sonra siz hangi biriminizi yollarsanız o birim ata binip atlı birim haline geliyor. Üstelik istediğiniz zaman adamlarınızı attan indirip bir diğerini bindirebiliyorsunuz. Atlı birimler hem daha hızlılar hem daha güçlü. Ancak çarpışmada atları ölürse savaşa normal birimler gibi devam ediyorlar. Atların grafikleri ve animasyonları da mükemmel. Özellikle eski çizgi filmlerdeki şaşkın atlar gibi komik bir koşuşları var ki mutlaka görmelisiniz.

Ne Starcraft kadar sürükleyici ne de Age of Empires kadar gerçekçi. Grafikleri harika, sesleri çarpıcı ve bize gerçekten yaşayan bir ortam sunuyor. Liquid Entertainment oyunun bu yeni ve çarpıcı özellikleri ile uğraşırken bir strateji oyunu yaptıklarının farkında olsalar ve stratejiyi zenginleştiren öğeleri göz ardı etmeseler harika bir oyun olabilirmiş. Ortalık birbirinden süper oyunlarla kırılırken oynamaya değecek bir oyun gibi gelmiyor bana ama strateji oyunlarının gelişiminde önemli bir mihenk taşı olduğu da açık.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



patrician2

Kılıçlarınızı kuşanın, şapkalarınızı takın, yanınıza erzak almayı da unutmayın, yelkenler fora!

Eminim aranızda bir zamanların meşhurlar meşhuru oyunu Pirates'ı oynayanlarınız, tutku haline getirenleriniz, hatta senelerini verenleriniz olmuştur. Uçsuz bucaksız okyanuslarda ne adalar keşfetmiş, nice savaşlar yapmış, her limanda bir sevgili bırakmıştık. Taa o zamanlardan günümüze kadar elbet çok şey değişti, belki gemimiz çürüdü, belki de kılıcımız paslandı; ama zamanın bile boyun eğdiği tarzda olan şeyler vardır ya, denizcilik ruhu gibi, işte tüm coşkusuyla hemen karşımızda duruyor!

Oyunumuz 14 yy. Kuzey Avrupasında geçiyor. Her şey buradaki bir kasabada doğmuş genç bir denizcinin rolünü üstlenmenizle ve sınırlı sayıda para ile bir gemiyle başlıyor. Yapabileceğiniz şeyler o kadar çok ki, oyuna kendinizi kaptırırsanız gerçekten uzun bir süre başınızı kaldıramayabilirsiniz. Bir ticaret oyununda olması gereken her özellik karışık olmayan bir arabirimle mevcut. Ama diğer ticari oyunlardan farklı olarak, mal alıp sattığınız kasabalara çeşitli binalar yapabiliyor, deniz savaşlarına giriyor ve kasaba yönetiminde söz sahibi olabiliyorsunuz. Bu ay açıkladığım diğer bir oyun olan Monopoly Tycoon'dakinden çok daha geniş ve stratejik bir ekonomik sistem var Patrician II'de.

Ticari savaşlar, şan-şöhret kavgası

Oyuna epey güzel bir demoyla başlıyoruz (uzun zamandır kaliteli bir strateji demosu özlüyordum, iyi olmuş valla) ve daha sonra çok hoş bir menü ekranı karşımıza çıkıyor. Buradaki tutorial'ı oynamak bu tarz oyunlar için farz olduğundan bu konuda herhangi bir tavsiyede bulunmayacağım. Menüde görebileceğiniz gibi oyunda single player'ı seçip özel bir amacı olmadan tamamen mal varlığınızı ve gücünüzü arttırmaya yönelik oynayabilir ya da campaign'i seçip size verilen görevleri yerine getirebilirsiniz. Unutmayın ki bu görevlerin ilki bile öyle hemencecik bir iki malı alıp satmakla bitecek görevler değil.



Eski ve tecrübeli bir kaptan. Size yapmanız gerekenleri söyleyecek, ta oyunun en başında.



*Oyunun ana yapısı para kazanmak ve ün*lenmek üzerine kurulu. Bina yapmak ve kiralamaktan diğer tüccarlara faizle borç vermeye ya da korsanlara sponsorluk yapıp ele geçirdikleri ganimetleri paylaşmaya kadar bir çok seçeneğiniz var. Ama yine de oyunun çekirdek kısmı tamamen ticaretten oluşuyor.

Herhangi bir bölüme başladığınızda küçük bir geminiz olacak ve canınız, kanınız, her şeyiniz olan bu tahta deniz aslanıyla bir kasabadan mal alıp başka bir kasabada satmaya çalışacaksınız. Yani oyuna önce Cultures tarzında bir şehir ekranıyla başlıyoruz. Burada şehirdeki tüm binaları, çalışan eğlenen insanları, sokak hayvanlarını her ayrıntısıyla görebilirsiniz. Eğer bir binanın üzerine basarsanız o binanın içine girersiniz ve binaya göre karşınıza farklı seçenekler çıkar. Mesela "guild hall"dan ticari bir



Kasabanızdaki tüm binaları ve hareket eden insanları yakından izlemek mümkün.



Oyuna dini öğeleri eklemeyi de unutmamışlar; işte bir kilise, işte dua etme ve bağışta bulunma fırsatı.



Gördüğünüz mavi nokta sizin ana kasabanızdır, kırmızılar ise ticaret yapcağınız diğer şehirler...

kulübe üye *olur* ve açık arttırmalara girme hakkını kazanır, tavernalardan bilgi alır ve en önemlisi gemilerinize tayfa veya kaptan toplar, kiliselerde dua edebilir ve bağışta bulunur (ki *bu şehirde ününüzün artmasına* neden olur) veya şehrin deposuna bakarak mal stoklarını görebilirsiniz. Bunlardan sizin için en önemlilerinden biri her limanın etrafında bir kaç tane olan küçük *kulübeler*. Bu *kulübelerden* şehire mal satabilirsiniz. Karşınıza gelen ekranda ürünler yukarıdan aşağı sıralanmıştır. talama kaça aldığınız gözükecektir (ortalama çünkü hiç bir zaman 2. aldığınızla 3. aldığınız aynı fiyat olmaz). Burada dikkat etmeniz gereken o ürünün şehirde ne kadar tüketildiği; bunu da *Trade office*'den görebilirsiniz. Böylece hangi üründen ne kadar olduğuyla ne kadar tüketildiği arasında ufak bir hesapla yaklaşık ne kadar süre o mala ihtiyaç duyulacağını *hesaplar ve o zaman* geldiğinde de elinizdekileri satışa sunabilirsiniz. Ama kasaba içi ticaret değil, bir kasabadan aldığınızı oyundaki diğer

«Bina yapmak ve kiralamaktan **korsanlara sponsorluk yapıp** ele geçirdikleri ganimetleri paylaşmaya kadar bir çok seçeneğiniz var»

Her üründen kaç tane olduğu (bunlar varil ve yığınlar halinde olmak üzere iki şekilde gösterilir, yığınların her biri 10 varile denktir) ve alım/satım fiyatı yanında yazar. Unutmayın ki, bir malın fiyatını iki şey belirler, o maldan ne kadar olduğu ve ne kadar ihtiyaç duyulduğu. Herhangi bir üründen bir tane aldığınız takdirde hemen o ürünün fiyatının arttığını göreceksiniz. Aynısı satışlar içinde geçerli ve bir kasabada her zaman alış fiyatı satış fiyatından fazladır. O yüzden aldığınız ürünü aynı kasabaya satmak olağanüstü saçma olacaktır. Aynı ekranda aldığınız ürünlerin yanında o ürünü or-

20 kasabayı gezerek oralarda pazarlamaya çalışmalısınız. Tüm bunları yaparak başlangıçta verilen küçük miktardaki para kesenizi büyütmeye çalışın, ki yeni gemiler tayfalar alıp imparatorluğunuzu büyütebilesiniz.

Daha çok gemi, daha çok asker

Oyunda her şeyin para olmadığını da hesaba katmak lazım. Oyunun bir de sosyal ve politik yanı var. Bir kasabanın ihtiyacı olan ürünleri sattığınızda, halkın çeşitli kutlamalarını maddi olarak desteklediğinizde ve bazı bağışlarda bulunduğunuzda o kasabadaki ününüz artacaktır. Ün, yanında kuvveti ve statüyü getirecektir. Eğer "Patrician" seviyesine gelebilirseniz artık o kasaba için başkan bile olabileceksiniz. Ve eğer halk başkan olarak sizi seçerse artık oranın sorumluluğu tamamen size ait olacak. Tabii bu aynı anda kasabanın tüm maddi işlerini, binalarını ve defansını kendi cebinizden ödeyeceğiniz anlamına geliyor. Ama zaten böyle bir seviyeye gelmişseniz bir çok gemiyi gruplar halinde birleştirerek konvoylar oluşturacak otomasyon sistemiyle de epey para kazanabileceksiniz. Evet, oyunda eğer yeterince gelişirseniz kontrol etmeniz gereken o kadar çok öğe olacak ki, yardım amaçlı otomasyon emirler verebileceksiniz. Bunlardan en yararlısı çok sayıda geminiz olduğunda seçebileceğiniz konvoy otomasyonu. Hangi ürünlereden ne kadar alınıp satılacağını, her birinin minimum ve maksimum alım-satım ücretlerini ve rotayı belirledikten sonra gemiler *sizden bağımsız* olarak istediklerinizi yerine getirecektir (normalde de bunları belirliyorsunuz ama kasabaya ulaştığında kasaba ekranına girmeli, sonra ticaret binasını kliklemeli ve geri kalan tüm satış *ayarlarını tek tek yapmalısınız*).



İlk bir kaç bölümden sonra ise genel olarak görevler sonu olmayan senaryolara dönüşüyor. Bu konuda daha sınırlayıcı olsalar ve yapılacak daha belli şeyler olsa belki kimi oyuncular için daha düzenli, derli toplu ve daha eğlenceli olabilirdi (bilirim çünkü, aranızda görev tutkusuyla yanıp tutuşanlarınız var, oyunda çok özgürlüğü sevmez kimileri).

Patrician II'ye genel olarak baktığımızda ticaret, şehir simulasyonları ve açık deniz savaşlarını epey başarılı bir şekilde birleştirdiğini görüyoruz. Finansal, politik ve diplomatik ayrıntılarla insanı çok fazla boğmadan her birinden epey tattıran ve tüm bunları şirin grafikler ve atmosferik efektlerle süsleyen Pirates hayranları tarafından alınmayı kesinlikle hakeden bir oyun.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

PATRICIAN 2 — **77**

Grafik • Şehir grafikleri renkli. Halk çok ayrıntılı olmasa da göze hoş gelecek bir görünüm sergiliyor.

Atmosfer • Belki daha ciddi grafikler ve ara birimle oyun çok daha atmosferik olabilirdi, ama kendine has sürükleyici ve şirin bir havası var.

Ses • Efektleri beğendim, binalara girdikçe çıkan kendine özgü sesler ve konuşmalar iyi hazırlanmış. Müzik de gaza getirici denilebilir.

Oynanabilirlik • Oyunda tam hakimiyet için biraz zamana ihtiyacınız olacak, ama bir süre sonra alışıyorsunuz.

INFO-BOX **STRATEJİ (TİCARET)**

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com
Yapım • Strategy First
Dağıtım • Ascaron

Minimum Sistem • Pentium II 233, 32 MB bellek, 491 MB HD Alanı

Multiplay • *Yok*

monopolytycoon

Monopoly heyecanı tahmin bile edemeyeceğiniz bir zevkle tam karşınızda duruyor!!!



Uzun çocukluk yılları kimi zaman oyuncak arabalarımızı halının çizgilerinden yürütmekle, kimi zaman renkli istop oynarken en zor rengi bulmakla (mahkeme duvarını kimse bilemezdi) kimi zaman da tüm zamanların en ünlü board-game'i Monopoly'yi oynamakla geçerdi. "Şimdi sıkı durun, bu muhteşem tadı artık bilgisayarınızda da bulabileceksiniz." diye standart bir cümle kurmayı düşünmeyeceğim, çünkü kimileriniz o zaman oyuna standart bir board-game gözüyle bakıp, ister istemez hakettiği değeri vermeyecektir. Ama bu oyun bir board-game'in sanal dünyaya geçirilmesinden çok farklı. Monopoly'nin çok çok temel özellikleri alınmış ve benim son zamanlarda oynadığım en iyi, en başarılı ve en bağımlılık yapıcı şehir, daha doğrusu mahalle simulasyonu haline getirilmiş!

Monopoly Tycoon toplantı odasında oyunlar dağıtılırken Sinan tarafından önüme konduğunda gerçekten de önce burun kıvırmama, sonra da "abi ya, başka oyun yok mu?" dememe neden olmuştu. Ama gerçeklerin çok acı ve bir o kadar da utandırıcı olabileceğini unutmuştum. Sonraları çok pişman olacağım bu laflar Sinan'ın başarılı bir öngörüsüyle "Öyle deme bak, bayağı güzel bir oyun" laflarıyla sakinleştirilmeye çalışıldı. Sonuç ise, kelimenin tam anlamıyla benim için ender yaşanan bir sendromun tekrarlanması oldu: Oyunu oynamaktan yazmaya fırsat bulamamak!

Abartıyor muyum? Hayır, bunu gördüğünüzde siz de anlayacaksınız. Bu kadar övgüyü haketmesini sağlayan en önemli yanı tartışmasız oyunun çok renkli, hızlı ve aksiyon bir yapıya sahip olması. Tycoon simulasyonlarında hiç ama hiç alışık olmadığımız bir sahne bu. Bunun en büyük nedenlerinden ilki oyunun manuel olarak yavaşlatılamayan ve gün be gün akan bir zaman sistemi olması ve oyunu rakiplerinizle aynı mekanda aynı anda oynayıp yaptıkları her hareketi görmeniz. Bunlardan ikinci bahsettiğim oyunun zevk kat sayısının basamaklarını arttırırken, multiplayer özelliğini de şu ana kadar yaşamadığınız bir tecrübeye dönüştürüyor. Bunlar hakkında daha detaylı konuşmadan önce oyunun oynanışı hakkında bilgi verelim.

Ekmekçi, sütçü, gazeteci

Oyunumuz, okulu, hayvanat bahçesi, hastahanesi, istasyonları ve içine binaların yapılabileceği ve bizim için tüm oyunu anlamlı kılan 25 bloktan oluşan bir mahalle üzerinde geçiyor. Bu mahalle, blokların yerleri ve geri kalan şehre ait önemli binalar dahil sabit ve oyun boyunca hiç bir görevde değişmiyor. Bu 25 bloğun her biri 2'şerli ve 3'erli gruplar halinde renklere ayrılmış durumdalar. Oynayacağınız senaryonun zorluk seviyesini ve kimle oynayacağınızı seçtikten sonra oyun ekranımız karşımıza geliyor.

Tutorial bölümlerinin hepsini oynayacağınızdan emin olduğumdan genel oynanış hakkında bilgi vermek istiyorum. Oyun aslında bu şehirde yaşayan insanların ihtiyaçlarını belirlemek ve onlara bunları en iyi şekilde temin etmek üzerine kurulu. Oyuna başlar başlamaz şehir haritası ekranında büyüteç ikonunu kullanarak hangi blokta en çok insanın oturduğunu belirleyin ve bunların ihtiyaçlarına bakın. Daha sonra o insanların oturduğu bloğa gidip üzerine yandaki inşaa

Sabah 4'e doğru kimse alışveriş yapmak için kudurmuyor.



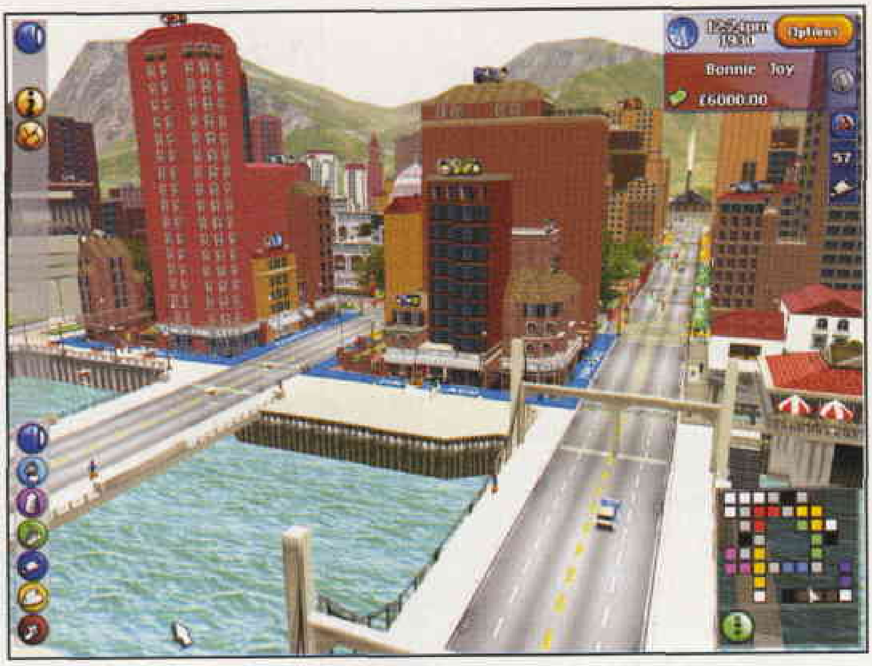
Rakiplerinizin binalarını da sık sık gözlemlemeli, ne kadar sattığına bakmalısınız.



Burası ana harita, ekrandaki bıdık beyaz noktacıkları ise sevgili halkınız, tek para kaynağınız.



yerinden o binaları yapmaya başlayın. Binalar ikiye ayrılıyor: devamlı yapacağınız "retail" binaları mal satılan binalar, çok sık yapmayacağınız "residental" binalar ise insanların oturduğu apartmanlar ve hoteller. Bir binayı yaparken, öncelikle o binanın kaplayacağı alanı, kaç katlı olacağını ve low, medium, high olmak üzere 3 tür kalite seviyesinden birini seçiyorsunuz. Binanın alanı ve yüksekliği stokladığı mal miktarını belirliyor. O yüzden eğer çok istenen bir malsa o binayı yüksekçe yapmanız sizin açınızdan iyi olur. Kalite konusundaki tavsiyem "low"; çünkü daha kaliteli yapmanız binanın maliyetini arttırıyor ve bu da satabileceğiniz malın fiyatını yükselteceğiniz anlamına gelir, ama genelde aynı üründen bir başkası daha ucuza düşük kalitede bile yapmış olsa insanlar onu tercih ediyor. Bu arada az önceki cümlede oyun için hayati bir noktaya parmak attık sevgili okurlar: "bir başkası"! Siz binalarınızı yaparken, hemen yanınıza, karşıdaki sokağa veya yan caddeye aynı binadan bilgisayar da yapabiliyor! Bu ise kelimenin tam anlamıyla inanılmaz bir rekabet demek! Oyun boyunca devamlı bu rakip binaları gözlemlemeniz o ürünü kaça ve ne kadara sattığını görmeniz gerekiyor (binaya çift tıklayarak bunu yapabilirsiniz). Ona göre de kendi satışlarınızı ayarlayabilir, gerekli indirimleri veya zamları yapabilirsiniz.



Bir ticaret stratejisi için grafikler fazla güzel. Öyle değil mi sizce de?

«Siz binalarınızı yaparken, hemen yanınıza, karşıdaki sokağa veya yan caddeye aynı binadan bilgisayar da yapabiliyor!»

Elbiseci, mobilyacı, mücevherci

Siz tüm bunları yaparken sağ yukardaki saat de akıp gidiyor olacak. Gerçek zamandaki 50 dakika oyunda 24 saate denk. Ve aynı anda oyundaki 24 saat, yani bir gün, 5 yıla denk. Garip gelebilir, ama oyuna oyndıkça hem buna alışıyorsunuz, hem de ne kadar mantıklı olduğunu görüyorsunuz. 1930 yılında oyuna başlıyor ve her 24 saatte bir 5 yıl ilerliyorsunuz (belli yıllara geldikçe daha farklı binalar da yapabiliyorsunuz). Sabah saat 9 ile öğleden sonra 5 arası sizin için en önemli para kazanma zamanları, çünkü insanların ihtiyaç duydukları tüm mallar bu saatlerde satılıyor, diğer bir deyişle alışveriş vakti. Saat tam 5'te alışveriş duruyor ve saat 6'ya kadar hiç bir şey olmuyor. Akşam 6 ile gece 12 arası ise "gece yaşantısı" vakti; yani sinemalar, tiyatrolar, barlar, gece kulüpleri, bilardo ve bovling salonları ve yıllar ilerledikçe açılan daha bir sürü bina bu saatlerde dolup taşmaya başlıyor. Saat 12'de ise tüm insanlar evlerine çekiliyor ve saat tam tamına sabah 6'da oyunun en kritik olayı oluyor ve tüm kiralar ve stoklar alınıp ödemeler yapılıyor. Sahip olduğunuz her bina için büyüklüğüne ve *kalitesine göre o bloğun* sahibine günlük kira ödersiniz. Ayrıca sattığınız her malın size bir geliş maliyeti vardır (çoğu üründe bu sattığınız fiyatın 1/10'ununda daha düşük!) ve istediğiniz miktarda stok yapabilirsiniz. Stoklarınız işte tam bu saate dolar ve size gelen miktar hesabınızdan düşülür. Oyundaki tüm bloklar oyuna başladığınızda şehre aittir ve gerçek monopoly'den farklı olarak çok sık olarak bu bloklar alınmaz (hatta epey ender olur). Bir bloğu almak ancak onu açık arttırmaya koymakla mümkündür. Talebinizi belirttikten sonra (tabii talebi bilgisayarın oynattığı 5 oyuncudan biri de yapabilir) gerçek zamanla 2 dakikalık bir geri sayım başlar ve bu sayımın sonunda açık arttırma ekranı ortaya çıkar. Açık arttırmanın sonunda en yüksek parayı gözden çıkartan o bloğu alır. Aslında "almak" demek doğru değil, çünkü sadece 25 yıl boyunca (diğer bir deyişle 5 gün) kiralamış olur. Bu süre boyunca o bloğun üzerinde duran her binadan (ister şehre ait olsun ister rakip oyunculardan birine) ne binası olursa olsun, günlük kira alırsınız. Ayrıca tüm bunların yanında her binanız için her gün belli bir miktar elektrik, su, *telefon ve gaz parası ödersiniz*. İsterseniz bu sevisleri sağlayan merkezleri de açık arttırmaya girip 25 yıllığına kiralayabilirsiniz. O zaman da aldığınız servisin sağladığı hizmet her gün oyundaki tüm binalardan toplanıp size gelecektir.

Monopoly Tycoon daha bir kaç sayfa daha yazabileceğim geniş ama karışık olmayan, eğlenceli, bu aralar değişik bir tad arayan herkese şiddetle tavsiye edebileceğim etkileyici bir oyun. Hem belki çocukluk günlerinizi hatırlarsınız. Hem belki de aranızda hayatında hiç monopoly oynamamış olanlar da vardır. Ne diyelim, geç olsun güç olmasın.

Gökhan & Batu I gokhab@level.com.tr

MONOPOLY TYCOON	85
Grafik • Grafikler olukça iyi; şehrin tamamı 3 boyutlu zoom in/out özellikleri beklenenı veriyor.	
Atmosfer • Şaşırtıcı bir şekilde son zamanlarda oynadığım en bağımlılık yapıcı oyun.	
Ses • Her 10 yılda bir o yıla özgü çalınan müzikler bir hayli güzel ve özenli yapılmış.	
Oynanabilirlik • İlk başta karışık gözükmesine rağmen oyun basit ekonomik bilgiye dayanıyor. Oyun boyunca istediğiniz zaman istediğiniz veriye ulaşmanız ve kontrollerin kolay olması da cabası.	

INFO-BOX **STRATEJİ (TİCARET)**

Bilgi İçin • www.infrogames.com
Yapım • *Deep Red*
Dağıtım • Infogrames

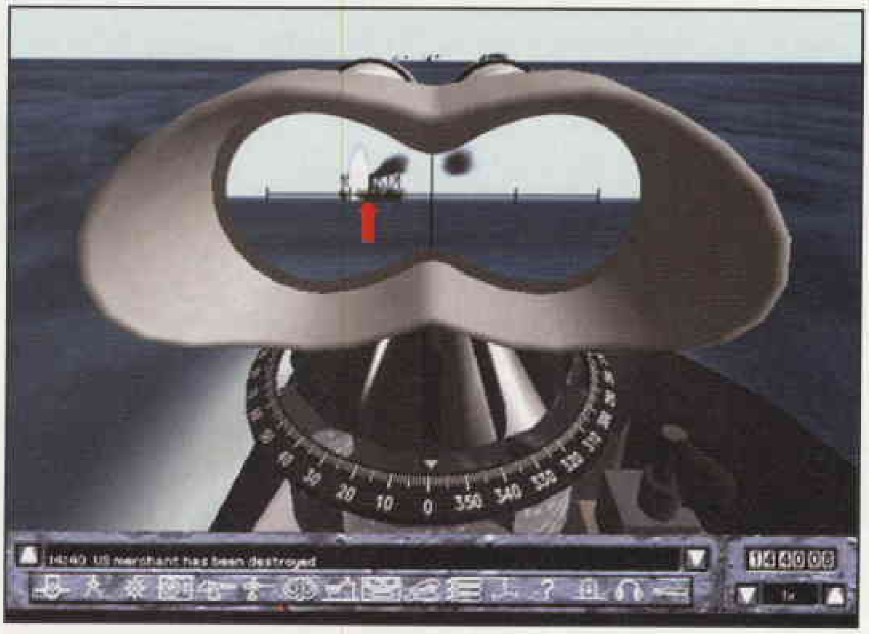
Minimum Sistem • Pentium II 233, 64 MB bellek, 90 MB HD alanı

Multiplay • İnternet ve Ağ üzerinden 2-4 oyuncu

silenthunter2

Derinlerde yatan çelik tabutlar...

Bu satırları okurken bir an durun ve gözlerinizi kapatıp hayal etmeye çalışın. İnsanoğlu bu gezegene ayak bastığından bu yana durmadan savaşıyor. Ve gezegenin hemen her noktasında çok eski bir çarpışmanın izlerini bulabilmek mümkün, yeter ki bakmasını biliyor olun. Bu izler kimi zaman eskinin soylu kandan savaşçılarının paslanmış antik zırhlar içinde yattığı mezarlara götürecektir sizi, kimi zaman da tarih öncesinden kalma antik harçsız taştan şehirlerin radyoaktif kalıntılarına varacaktır adımlarınız. Denizler bile sonu gelmek bilmezmiş gibi görünen kıyımdan nasibini almış, insan kanından payına düşeni doya doya içmiştir. Denizin altında uzanıp giden ıssız vadiler ve ovalar yüzbinlerce geminin son durağı olmuştur. Parçalanmış gövdeleri ve kalıntıları arasında huzursuz bir uyku uyuyan mürettebatları ile bu gemiler zamanın sabırlı açlığına sunulmuş kurbanlardır. Ve onların arasında denizaltılar da vardır. "Su uyur, düşman uyumaz" sözünün en büyük kanıtı olan bu gemiler, derinlerde av peşinde koşarken sık sık avlanmaktan kurtulamamış, yaptıkları son dalışı sonsuza dek uzatmak üzere yorgun ve ölümcül yaralı olarak yosunlu diplere yaslanmışlardır.



-Abi ne güzel dürbünmüş bu, kaça aldın? -Kapat yavrum kapağı, su doluyor! Glurp...

Dipten gelen ölüm...

Denizaltılar geçen yüzyıla damgasını vurmuş olan her iki dünya harbinde de önemli rol oynamış araçlardır. İlk savaşta bu gemiler son derece küçük boylarına ve kısıtlı ateş güçlerine rağmen denizlerde terör estirmiş, büyük donanmaların mağrur ve yenilmez gibi görünen dev zırhlılarını karanlığın örtüsü altında tek bir torpidoyla batırarak denizlerdeki güç dengelerini değiştirmişlerdir.

1942 yılına dek Alman denizaltıları özellikle Atlantik okyanusunda terör estirmiştir. "Wolfpack" yani "kurt sürüsü" taktiğini uygulayan denizaltı filoları ticaret ve yardım konvoylarını vurmuş, bazı durumlarda Müttefik filolarını bir tek gemi bile bırakmadan imha etmişlerdir. Müttefiklerin ünlü Alman "Enigma" kod sisteminin sırrını çözmesi ve denizaltı savaşı için yeni teknikler ortaya koymasıyla beraber, 1943 yılından itibaren rüzgar Alman filosunun aleyhine dönmüş, bundan sonraki iki senede Almanlar ayda 20, bazen 30 denizaltı kaybeder hale gelmişlerdir. Alman denizgücünün omurgasını oluşturan denizaltıların pasifize edilmesi Amerikan yardımlarının ve askeri gücünün Avrupa'ya ayak basmasına imkan tanımış, böyle Üçüncü Reich için kaçınılmaz son gelmiştir.

Periskop Derinliği...

Peki ben tüm bunları neden anlattım? Herhalde kuru geyik olsun diye değil, çünkü Silent Hunter 2'nin konusunu işte bu olaylar oluşturuyor. Bundan 5 sene kadar önce çıkmış olan ilk oyun sizi bir Amerikan denizaltısının dümenine geçiriyor ve Pasifik Okyanusu'nda Japon filosu ile başbaşa bırakıyordu. Bu defa ise göğsümüze Purple Heart yerine Iron Cross takacağız, çünkü ikinci oyundaki yerimiz bir Alman denizaltısının kaptan köprüsü. Olaylar 1939 yılında üç Polonya destroyerini avlama emri almamızla başlıyor ve sadece Atlantik kıyıları ile sınırlı kalmayarak, savaş sonunda bizi Güney Amerika açıklarına kadar sürüklüyor.

Doğrusu oyunun yapısı ile ilgili olarak söy-







lenecek pek özel bir şey yok, bu bir denizaltı simülasyonu ve zamanınızın çoğunu eliniz torpido ateşleme düğmesinde fırsat kollayarak, kalanını da derinlik bombalarından sakınarak geçiriyorsunuz. Ancak tabii ki oyunda modellenen araçların bundan 65 yıl önce kullanıldığını düşünürseniz, bu oyunun geçen sayıda tanıttığımız Sub Command kadar teknoloji ağırlıklı bir simülasyon olmadığını anlarsınız. Silent Hunter 2 oynarken kullanabileceğiniz en gelişmiş denizaltı bile, bir Akula ya da Seawolf ile boy ölçüşecek ateş gücüne sahip değil.

Jawohl Mein Herr!

Silent Hunter 2 uzun bir süredir çıkması beklenen bir oyun, öyle ki yapımcı Ultimation Inc bunu duyuralı 3 seneden fazla oldu denebilir. Uzun zaman kaynaksızlık ve benzeri sorunlarla boğuşan şirket oyunu ancak tamamlayabildi. Ubi Soft tarafından piyasaya dağıtımı yapılan Silent Hunter 2 her ne kadar bazı açılardan ilkinden daha gelişmiş olsa da, özellikle grafikler söz konusu olduğunda modern bir oyundan bekleneni vermekten oldukça uzak kalıyor. Tamamen 3D grafiklerin kullanılmış olması maalesef bu oyunu görsel açıdan ilkinden çok daha üstün bir yere getirmiyor. Çünkü modeller üç boyutlu olsa bile, çözünürlüğün çok düşük seviyede olması görselliği çok bozuyor. Ayrıca gerek araçlarda, gerek çevre tasarımında detayların yok denecek kadar düşük olması oyunun atmosferinden çok şey götürüyor. Patlama ve yangın gibi önemli özel efektlerin de sanki grafiklerin üzerine sonradan yapıştırılmış gibi görünmesi pek hoş değil. Üstelik oyun bu denli zayıf grafiklerine karşın oldukça güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor.



-Kaptan, ikide iki vurduk... -OK Dasti, destroyer gelmeden tüyelim...

Maalesef Silent Hunter sadece grafik açıdan değil, yapay zeka ve senaryo tasarımı açısından da oldukça zayıf. Eskiden denizlerde dolaşan denizaltıların en büyük düşmanları destroyer sınıfı gemilerdi. Diğer sınıflardan daha küçük, hızlı ve çevik olan bu gemiler bol miktarda derinlik bombası, ayrıca aktif ve pasif sonar sistemleri ile donatılırlardı. Destroyerler özellikle konvoyların korunmasında takım halinde çalışırlar, denizaltı kaptanlarının en büyük kabusu olurlardı. Maalesef bu oyunda gemi kaptanlarının yapay zekası o denli düşük ki, bırakın takım halinde çalışarak size zor anlar yaşatmayı, sık sık birbirlerini mahmuzlamak ya da karaya oturmaktan bile kurtulamadıkları oluyor.

«Oyunun Campaign senaryoları son derece sıkı bir biçimde script edilerek hazırlanmış ve oyuncuya en küçük bir özgürlük bile tanımıyorlar.»

Görevlere gelince, bu da ayrı bir karın ağrısı sebebi. *Oyunun Campaign senaryoları* son derece sıkı bir biçimde script edilerek hazırlanmış ve oyuncuya en küçük bir özgürlük bile tanımıyorlar. Bu durumda görevlerin hiçbir esnekliği olmuyor ve en küçük hatada başarısızlığa uğruyorsunuz. Tabii bu da tüm görevi en baştan oynamanızı gerektiriyor ki, kısa süre sonra bu durum sıkıntı verici olmaya başlıyor. Çünkü görevler oldukça uzun sürebiliyor ve istediğiniz zaman kaydetme şansınız yok. Eğer görev esnasında ESC ile oyundan çıkmak isterseniz, oyun o görev için geçerli bir Save dosyası oluşturuyor, ama bunu size söylemiyor. Daha sonra aynı görevi yine oynamak isterseniz, ancak o zaman bu dosyayı önünüze çıkarıyor. Eğer görevde başarısız olacağınızı anlayıp çıkmışsanız, hiç zahmet edip bu dosyayı yüklemeyin, çünkü aynen bıraktığınız noktaya geri dönüyorsunuz. Doğrusu son derece anlamsız ve kullanışsız bir oyun kaydetme yöntemi. Eh, en azından *ilk* oyundaki gibi düşman destroyerlerini hemen tepenizde spawn etmiyor, bir hayli uzun mesafede ortaya çıkarıyor. Aslında bu da mantıksız, çünkü öyle durumlar var ki savunmasız bıraktığınız düşman konvoylarının hiçbir şekilde yardım almasına imkan yok, ama "süvari birliği" hemen her zaman yardımlarına koşuveriyor.

Battı U-Boot yan gider...

Her ne kadar eski bir U-Boot ile derinlerde dolaşıp Müttefiklere dehşet saçmak fikri çok hoşuma gitse de, bu oyun çoğu açıdan vasatın üzerine çıkamıyor. Oyunu kurtaran tek özelliği geçtiğimiz birkaç yıl içinde piyasaya çıkan birkaç denizaltı simülasyonundan biri olması. Ve konu İkinci Dünya Savaşı olduğunda uzun zamandır türünün tek örneği. Eğer ille de U-Boot simülasyonu istiyorsanız, o zaman Silent Hunter 2 ilginizi çekebilir. Ama çok fazla bir şey beklemeyin ki benim gibi hayal kırıklığına uğramayasınız.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

SILENT HUNTER 2 — 63

Grafik • Modeller basit, efektler çok zayıf ve oyun dünyası bomboş, kesinlikle standardların çok altında.

Atmosfer • Yaralı bir denizaltıyla düşmandan saklanmaya çalışmak gerçekten çok gerilimli. Olabilirdi, eğer yapay zeka ve görev tasarımı bu kadar zayıf olmasaydı.

Ses • Denizaltı simülasyonunda olması gereken tüm sesler var burada, ama genel kalite daha yüksek olmalıydı.

Oynanabilirlik • Arabirimin kullanılması kolay. En zayıf yanı ise görevlerin çok dar bir kalıp içinde tasarlanmış olması, oyunda hiçbir esneklik yok.

INFO-BOX — SİMULASYON

Bilgi İçin • www.silenthunter2.com
Yapım • Ultimation Inc.
Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 650 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Yok

4x4evo2

Aylardır beklediğiniz bir oyunun yarattığı hayal kırıklığını bileniniz var mıdır?

Neden hayal kırıklığı olsun ki? Dı mi ama? Ellerimde PC dünyasının ilklerinden biri duruyor. "Tavsiye edilen Sistem" bölümünde GeForce 3 yazan kaç tane oyun gördünüz şimdiye kadar? Şimdi buna hayal kırıklığı mı denir?! Bal gibi de denir!

İlk oyundan nasıl bahsettiğimi hatırlıyor musunuz? Hatırlamayanlarınız için acıklı ve göz yaşartıcı örneklerle açıklayayım. O sıralar bir adet Modena direksiyonu test etmekteydim. Evdeki çalışma masamın yamukcana olan kenarına zar zor tutturabildiğim direksiyonu o ay yeni aldığım 4X4 adlı oyunda deneyeyim dedim. Denemek?!? Kim kalkmış ki başından? Babam oturdu saatlerce sağa sola direksiyon salladı. Tabi aletin etkisi olsa da babam gibi oyunlarla çok fazla alakası olmayan bir insanın ekranda gördüklerini beğendiğini söylemesi hoşuma gitti. Hadi o bir yana, babam 20 senedir araba kullanıyor. Ya anneme ne demeli? Ben trafiğe çıkamam diye arabadan vazgeçen bir bayanın bu direksiyonun başında 2 saat aralıksız geçirebildiğine hanginiz inanır? Çağırın bakalım annenizi, açın bir *q3dm7* ya da *cs-italy* kaç saniye bakıyor ekrana?

Neden ben?

Bunların hepsinin yanında oyunun kendi başına beni hayran bırakması da apayrı bir olay. Bu kadar tatlı cip grafikleri, iyi haritalar, bol çeşitlilik ve dozunda ayrıntı bir oyunun oyuncuya kur yapabilmesi için yeterli. Şimdi ben burada bu





yazıyı bitirmeliyim. Neden mi? Çünkü size 4X4 Evo 2 hakkındaki herşeyi anlattım bile. Daaaaaan! İşte size hayal kırıklığı!! İlk oyunun genişleme paketini sırf grafiklerle biraz oynadılar diye ikinci oyun yapmaya çalışıyorlar. Terminal Reality ve GoD Games'de çalışanların ilk oyunda beklemedikleri bir ilgiyle karşılaşmış olmaları belki de bizi şu dakikalara getirdi. Belki biz açgözlülük yapmayıp bir 4x4 oyunu daha ne kadar iyi olabilir ki diyip bırakmalıydık. Şahsen ben oyunun ikincisinin çıkacağını duyduğumdan beri dergide haftalık keşifler yapıyorum benden önce alan olmasın oyunu diye. O kadar bekledik ki nazar değdi.

Of yaa.. Hatırladıkça kötü oluyorum. Ne yazık ki oyun bir öncekinden çok farklı değil. Bu ilk başta ana menüden belli oluyor. Menülerde hemen hemen herşey bıraktığımız yerde. Örneğin temel grafik ayarlarımız yine oyuna girerken ki ufak pencereden gerçekleştiriliyor. Daha sonra karşınıza açılış demosu çıkıyor. 3D motorun güzellik abideleri yarattığı demoyu ağzınızın suyu akarak izledikten sonra "ben bunlarla oynicammmm!" diyerek dalıyorsunuz ortama. Oyunla ilgili her türlü ayarı mıncıkladıktan sonra umarım kariyer moduna gelebilirsiniz. Şimdi bir adet araç satın almalıyız. Araç listesini yine kalabalık tutmuşlar. Yeni eklenen araçlara rağmen eskiden olan bir kaç aracın olmamasına biraz üzüldüm. GMC, Chevrolet, Lexus, Ford, Toyota gibi önemli markalarda bir çok cip çeşidi kullanılabiliyor. Bir de BMW X5'i görmeyi ummuştum ama hayal kurmuşum. Yine her markanın bir veya iki tane özel aracı var. Diğerlerinin yaklaşık 10 katı fiyata satılan bu araçlar turnuvalar için özel hazırlanmış gerçekte de varolan araçlar. Zaten diğerleri de sokaklarda gördüğümüz araçlar. Yani oyun dijital galeri olma özelliğini de barındırmaya devam ediyor.

Neden beni esir aldınız?

Biraz da aracınıza aldığınız parçalarda yenilikler var. Lisansı alınmış parça sayısında gözle görülür bir artış var. Bunları aracınıza takarak görü-









Replay modundaki kamera açıları replay seyretmeyi oldukça zevkli hale getiriyor.



Yan aynadan yansıyan görüntüye kadar ayrıntı düşünülmüş. Fazla söze ne gerek var?



Cipleri galeride gibi sergilemişler.

nüşü iyileştirmek ve performansa iyi yönde etki etmek mümkün. *Parçalar da birçok alt sınıfa* ayrılıyor. Lastiklerinden far setine, aksesuarlarından motor parçalarına kadar bir çok alt sınıfta istediğiniz özellikte parçaları bulabilmeniz mümkün. Yine ilk oyundaki gibi parçaları isterseniz alınca takarsınız isterseniz daha sonradan aracınıza eklersiniz. *Benim kişisel tavsiyem görsel* parçaları alınca değil de garajda takmanız ve değişikliği izlemeniz. Garaja eklenen bir yenilik, bir bakımdan da grafik motoruyla alakalı. Artık araçlarımız partikül efektlerini daha iyi yansıtabileceği için araçların kirlenebilmesi gibi bir opsiyon da olacak. Garajdaki yıkama opsiyonu ile de istediğinizde ücretsiz olarak koca bebeği yıkayabilirsiniz. Keşke arabaları garajda yıkayan biri olsa. Tabii aracı hiç yıkamayıp çamur içinde doğal bir görüntüde bırakmak da hoşunuza gidebilir.

«Garajdaki yıkama opsiyonu ile de istediğinizde ücretsiz olarak koca bebeği yıkayabilirsiniz. Keşke arabaları da garajda hazır yıkayan biri olsa.»

Her türlü araç optimizasyonlarını atlattık. Aracımız gıcır gıcır ve yola hazır. O zaman bakalım nerelerde ne şartlarda yarışabiliyoruz. Aaaa, bu da nedir? Görev mi? 4x4 Evo 2'nin nacizane yeniliklerinden biri daha. Artık cipimizle görevler alıp yerine getirmemiz karşılığında para alacağız. Bir tanesine deprem sonrasında dağda mahsur kalan bir köye yardım götürmelisiniz. Diğerleri de aşağı yukarı buna benzer, 4x4 araç kullanmayı gerektirecek kuryecilik görevleri. Sonuç olarak yeterince sıkıcı görevler tasarlanmış ve oyuna çok birşey katmamış. Neyse biz kariyer modumuza devam edelim. Geldik ufak tefek turnuvalara. İlkine giriyoruz ve ne *görüyoruz? Bu harita* öbür oyundakiyle aynı. Hatta bak şurada taş vardı yine var. Ama bir sonraki de aynı harita. Hangisi farklı diye oynuyoruz ve ilerlerde hakikaten farklı parkurlar olduğunu görüyoruz. Fakat isminin yanına 2(iki) ibaresi konulan bir oyunda böyle bir hareket beklemenin mantığı nedir çözemeden yeni parkurları inceliyoruz. Daha renkli ve biraz daha açık parkurlar gerçekten hoş gözüküyorlar. Yeni, kapasitesi yükseltilmiş motora ilk haritalardan daha fazla uyduğu kesin.

4X4 EVO 2	78

Grafik • Hani çimlerde gider, birden dağa çıkarsın. Güneş parlar aracının üzerinde. Mükemmel derler ya. İşte öyle birşey.

Atmosfer • Bu grafiklerle o atmosferi yakalayamayana temizinden bi dağ kampı öneriyorum.

Ses • Efektler gayet başarılı. Müzik ise oyunun temposuna ayak uydurabilen ve kulağı rahatsız etmeyen cinsten.

Oynanabilirlik • Fizik motorunda yapılan değişiklikler oyunu olumsuz etkilememiş. Sadece biraz daha özenli oynamak lazım.

Hiç bir değişikliği olmayan bir oyuna

Benim dikkatimi çeken en büyük değişiklik aslında oyunun fizik motoru oldu. Bu konuda gerçekten oldukça değişiklik yapmışlar ama iyi mi kötü mü bilmiyorum. Örneğin artık aracınız abzürt diklikte yerlerde yan yan gidemeyecek. Artık aracınız devrilebiliyor. Gerçi oyun sizi 0.4 sn'de geri kaldırıyor ama en azından nakavt olduğunu görebiliyorsunuz. Suda gitmek diye birşey artık yok. Hatta biraz derince bir suyun çıkışı yok ki bence bu araçlarla olmalıydı. Hasar motoru geliştirilmemiş. Bir de benim gözüme küçük gelen kayaların bile üzerine çıkamıyorsunuz. Altınızda 4 dev tekerlek ile bu üzücü bir durum.

İşte geldik meşhur GeForce 3 destekli grafiklerimize. Herşey çok güzel. Hatta ayrıntıdan rahatsız bile oldum. Acaba eski yuvarlak hatlı grafikler daha mı tatlıydı bile dedim kendi kendime. Ama hayır! Gerçekten 4x4 Evo 2'nin üzerine az oyunda bu kadar araç detayı gördüm. Bakalım ileride görebilecek miyim? Sürücüler yine hareketli bir şekilde camdan görülebiliyor. Aracın iç görüntüsü yine yok. Güneş doğup batabiliyor. Kamera açıları bana biraz *sorun çıkardı* çünkü yolu rahat görebileceğim bir açı bulamadım. Bunu sebebi de çok iniş çıkış yapıyor olmanız.

INFO-BOX	YARIŞ

Bilgi İçin • www.godgames.com
Yapım • Terminal Reality
Dağıtım • GoD Games

Minimum Sistem • PII 450, 128MB RAM, 845MB HD alanı, 32 MB Ekran kartı

Multiplay • Var

Kocaman puan veriyorum......

Ne desem ki? Yine de toz konduramıyorum. Arkadaşlar, *değişiklik yok. Çok az. Belki grafik*ler için, ki o da çok azınızın makinesinde tam anlamını kazanabilecek. Eksikler yine var. Hatta yazıda eleştiriden başka birşey yazmadım. Ama yazdıklarımı birer öneri olarak düşünün ve geri kalan herşeyin çok iyi olduğu konusunda bana güvenin. Özellikle bu konuların hayranları bunu da oynamadan asla geçmeyin. Keşke daha yeni olsaydı ama bu hali de hala aynı oynanabilirlikle kendini kurtarıyor.

Onur Bayram I onur@level.com.tr



tradeempires

Yine zamanda yolculuğa çıkıyoruz, ama bu sefer iş için...

Şöyle bir bakınca, strateji oyunlarının ağırlıklı olarak 'savaş' üzerine kurulu olduğunu görüyoruz. Elbette ki üretim, yapılaşma ve diplomasi yer alıyor bu oyunlarda ama savaşın gölgesinde kalmış bir biçimde. Hele ticaret kavramı bir hayli geri planda kalabiliyor. Aslında ticaret olmadan, hiçbir medeniyetin kurulamayacağı ve gelişemeyeceğini çok iyi biliyoruz ama rakamlarla uğraşmaktansa, kılıç kalkan oynamayı tercih ediyoruz (doğamız böyle, ne yapalım?). Imperialism serisinin yaratıcısı Frog City ise, bu gidişata 'dur' değil ama 'mola' demek için Trade Empires ile karşımıza çıkmayı yeğliyor.

Hep aynı kurallar...

Çok değil, 4000 yıllık bir ticaret tarihi var önümüzde. Zamanla her şey değişiyor ama ticaretin 'düşükten al, yüksekten sat' kuralı hiç değişmiyor (aksi düşünülemez zaten). Bir aileyi temsilen başladığınız oyunda, büyüdükçe bir medeniyeti temsil eder hale geliyorsunuz. Eski Mezopotamya'dan sanayi devrimini yaşayan İngiltere'ye kadar her zaman diliminde ekonomik rekabet sizi bekliyor. Bu savaştan galip çıkmak için müşterilerinizi tatmin etmeniz, tüccarlarınızı korumanız ve teknolojik gelişmeleri takip etmeniz şart.

Oyunda ticari kaygılarınızı gidermek için birtakım araçlar bulunmakta ama can damarınız kiraladığınız tüccarlar olacak. Bu adamları ordunuzun ön safları olarak düşünebilirsiniz. Tüccarlarınız, paranıza para katmak için dağları, tepeleri aşacak ve müşteri kaprislerine katlanacak; yalnız bir nevi paralı asker olduklarını unutup, otoriteyi gevşetirseniz kazıklanma ihtimaliniz çok yüksek. Görevlerine gelince, özetle pazarlara mal akışını sağlamak, fiyatları düşük tutup nüfus artışına izin vermek ve sonra da talep yaratarak fiyatları yukarı çekmek (zamlar işte böyle tepemize biniyor). Bir rota belirleyin, bir de tüccar kiralayın ve yollara dökülün. Deprem, sel gibi doğal felaketler pek canınızı yakmıyor ama korsanlar ve haydutlar servetinizin baş düşmanları. Tüccarlarınızı korumak için adam tutabilirsiniz (onların da güvenilirliği tartışılır). Savaşlar, taş-kağıt-makas tarzında gerçekleşiyor; kazanıyor, kaybediyor, uzlaşıyor veya kaçıyorsunuz.

Zam zamanı!

Baktınız, satışlar iyi, o zaman yeni arayışlara girebilirsiniz; özellikle lüksün her zaman için alıcısı olduğunu düşünerek tercihlerinizi yapmalısınız. Üst sınıfa hitap edin, yeni rotalar çizin ve hatta pazarların dışında üretim merkezleri kurun, sırtınız yere gelmeyecektir. Ticarete kolay ısınıyorsunuz ama iş hesap takibine gelince kitleniyorsunuz; gerekli değerleri bir arada gösteren şemaların olmaması oyunu ve tabii ki sizi sıkıntıya sokuyor. Ayrıca yapay zeka daha kıvrak olabilirdi. Trade Empires, bazı eksilerine rağmen alma-satma olayına gönül verenlerin hoşlanacağı tarz bir oyun. Imperialism serisini tuttuysanız, bu oyuna da bir göz atabilirsiniz.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX **STRATEJİ (TİCARET)**

Bilgi İçin • www.eidos.com
Yapım • Frog City Software
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB RAM, 300MB HDD, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

TRADE EMPIRES **63**

Grafik • Grafikler Age of Empire tadında ama daha renksiz ve silik; yine de olayları ifade etmek için yeterli.

Atmosfer • Tarihi bir süreç içinde alıp satma olayına girmek ilginç bir deneyim.

Ses • Sesler vasat, müzikler zamana ve temsil ettiğiniz kültüre göre değişiyor.

Oynanabilirlik • Arayüz hiç de kullanışlı değil; pull-down menülerle boğuşuyorsunuz. Hesaplarınızı gösterecek şemalar olmalı.



Tek genel bilgi kaynağınız bu garip harita.







railsacrossamerica

Tren gelir, hoş gelir; hele eli boş gelmezse, daha da bir hoş gelir!

Toplu taşıma araçlarının içinde trenlerin farklı bir yeri vardır bence. Kendine özgü mekanik hareketleri, gürültüsü, hatta dumanı bile çok başkadır. Dünyayı bir tren camından görmek veya istasyonlarda kaçırılan trenleri beklemek ise çok daha başka. Hatıraların dışında tabii bir de model trenler var, hani şu eskiden en popüler doğumgünü hediyesi olanlar; onlar da bu tutkunun başka bir boyutu. Trenlerle yolculuk etmek güzel ama onları yönetmek, hele koca bir demiryolu şirketinin başına geçmek başlı başına bir olay. Hatırlarsanız, en son Railroad Tycoon ile egolarımızı tatmin ediyorduk ama bu sefer biraz eğleneceğiz...

Ne kadar basit, o kadar iyi...

Rails Across America'yı bu kadar eğlenceli kılan basitliği aslında; diğer birçok strateji oyununun, vazgeçemediği mikro yönetim olayları, ya otomatiğe alınmış ya da tamamıyla kaldırılmış durumda. Yani artık sadece masanızın başına geçip, 'Ben bu demiryolu işinden nasıl zengin olurum?' sorusuna konsantre olabilirsiniz. Ülkenin dört bir yanına ulaşan bir demiryolu ağının başında olmak, kulağa hiç de fena gelmiyor, değil mi? Raylar döşeyerek şehirleri birleştirecek ve istasyonlar kurarak yolcu ve yük taşıyacaksınız. Oyunda seçebileceğiniz senaryolar geniş bir zaman dilimine yayılmış; 1830'un buharlı trenlerinden, 2015'in elektrikli trenlerine kadar uzanabilirsiniz. Çok ilginç senaryolar var. Kuzey-Güney savaşı sırasında bir demiryolu şirketi işletmek, Kanada'ya kadar ray döşemek ve İkinci Dünya Savaşı'nın getirdiği modernizmle baş etmek bunlardan birkaçı (atmasyon bir şeyler bulmak da mümkün). Tabii tüm bunlarda başarılı olmak, rakiplerinizi alt etmekten geçiyor. Hepsi ayrı birer karakter; bazıları güvenilir, bazıları ise tam bir üçkağıtçı. Senaryoların en güzel tarafı, bir gecede bitirilebilecek uzunlukta olmaları. Aynı günde birini bitirip, ötekine geçebilirsiniz; özellikle multiplayer oynamak için ideal bir kısalık. Rails Across America, oynanışı bakımından tipik bir bilgisayar stratejisinden çok bir masaüstü oyununu çağrıştırıyor.

Kaçırılan trenler...

Oyun fırsatları değerlendirme üstüne kurulu. Para getirecek rotaları belirlemek için şehirlerin potansiyellerine baktıktan sonra ray döşeme olayını başlatın. Hat tamamlanınca, uygun yük ve yolcu trenlerini atayarak rotayı aktifleştirin. Artık tek yapmanız gereken, rotalarla seferleri dengelemek ve trafiği kontrol etmek. Tabii eski lokomotifleri yenilemek veya bankadan kredi almak gibi ıvır zıvır işleriniz de var. Stratejilerinizin yanı sıra her iki ayda bir aldığınız 'yakinimdir' kartlarıyla da rakiplerinizi ezebilirsiniz. Bu kartlar sayesinde grev çıkartabilir, hatları sabote edebilir, hatta bankadan kredi alımlarını bile durdurabilirsiniz! Her şey tamam ama grafikler daha şık ve sesler daha gerçekçi olabilirdi. Strateji ustaları belki oyunu biraz hafif bulabilir ama eğlenceli olduğunu da inkar edemez!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

RAILS ACROSS AMERICA 74

Grafik • Renkler güzel, grafikler temiz ama oyunun belirgin bir görsel bir tarzı yok.

Atmosfer • Oyunun geçtiği zaman aralıkları ve rakipleriniz oldukça hareketli

Ses • Ses yok gibi bir şey. Arada bir çufçuflar duyuyorsunuz ama ben pek tatmin olmadım.

Oynanabilirlik • Alışık olduğunuzdan farklı bir oynanabilirlik. Basit ve eğlenceli; bazı yönlerden masaüstü oyunlarını hatırlatıyor.

INFO-BOX **STRATEJİ (TİCARET)**

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com
Yapım • Flying Lab Software
Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium II-200, 64MB RAM, 250MB sabit disk alanı, 8MB ekran kartı

Multiplay • Ağ ve İnternet üzerinden 2-8 oyuncu

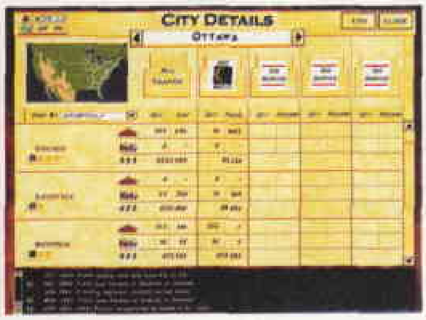
Rakiplerinize sakın arkanızı dönmeyin...





Daha kısa bir rota bulmalısınız...





nfl2002

Küçük ayıcıklar top peşinde...

Tam şu sırada Fox Sports'ta Amerikan futbolu maçı başladı. Ordan gaz alarak hemen NFL 2002'yi bilgisayarıma yükledim ve çalıştırdım. Şu andan itibaren sizlere gözlemlerime aktaracağım.

Oyuna girdiğimde yaptığım ilk iş kontrollere bakmak oldu çünkü bu oyun bir FIFA veya NBA değil, çok daha komplike, daha çok tuş gerektiren, pratik zekanızı ve reflekslerinizi sonuna kadar zorlayan stratejik bir spor oyunu. Rakibinizin sahadaki yayılışına göre defans veya ofans taktikleri uygulamanız lazım ki amacınıza rahatça ulaşın. Amaç demişken söylemeliyim Türkiye'de pek az insan Amerikan futbolu ile ilgili olduğu için spor gazetelerimizde, bültenlerimizde bu spora yer verilmez. O yüzden de kuralları bilenler son derece sınırlıdır.

Burada size bütün kuralları anlatacak olsam bu ay dergiyi tamamen benim hazırlamam gerekirdi, o yüzden kısaca anlatmalıyım. Saha 100 yardlık (1 yard = 90 cm) bir alana yayılmış durumda. Top sizde iken amacınız herhangi bir şekilde (koşu veya pas) 4 denemede 10 yardlık mesafeyi kat etmek. Dört denemenizde 10 yardı tamamlarsanız size yeni bir 4 hak ve de yine gidilecek 10 yard veriliyor. Sahanın bittiği yerde yani 100 yardı tamamladığınızda ise touch-down yapıyorsunuz yani skor yapıyorsunuz. Skor yaptıktan sonra bir de ek sayı yapabileceğiniz bir ayakla vuruş hakkınız doğuyor. Topu eğer sarı direklerin arasından geçirirseniz buradan da puan alıyorsunuz. Top rakipte iken ise amacınız tabi ki onların skor yapmasını engellemek. Bunun için 4 hakları içinde 10 yard gitmemeleri için ister koşularını engellersiniz, ister bütün adamları marke ederdesiniz, böylece oyun kurucu pas atamaz, ister pas arası yapabilirsiniz. Pas arası yaptığınızda oyun durmuyor, oyuncunuz yere düşürülene kadar oyun devam ediyor. Rakibiniz savunma tarafı düşük olan hücum takımıyla oyunda iken bu pas arası ile onları gafil avlayıp skor yapabilirsiniz. (Amerikan futbolunda hücum ve savunma takımı vardır, top rakipte iken savunma takımı sahaya girer, top kendilerinde iken hücum takımı).



Arkadaşım touch-down'a gitmek için ayağını benden kurtarman gerek.

Grafikler

Oyunun grafikleri her zamanki gibi bir EA harikası. Oyuncuların gerçek hayattaki hallerine benzeyip benzemediğini açıkçası pek söyleyemeyeceğim çünkü kafalarındaki kasklar bunu engelliyor. Oyuncuların yere düşüşleri, başka oyuncuların üstüne atlayışları, paslar son derece gerçekçi, gerçek hayatta 50 yardlık bir koşu yapmak ne kadar zor ise bunu oyunda yapmanız da hiç kolay değil. Hele hele uzun ve isabetli paslar atabilmek deveye hendek atlatmaktan daha zor. Hemen gözünüz korkmasın siz de kısa paslar atarsınız, koşularla touch-down'a gidersiniz.

Oyuncuların bağırışları, birbirlerine çarpışları, yere düşmeleri ve taktikleri bağırarak şifreli bir şekilde söylemeleri, hepsi hoparlörlerinizden çıkıyor, kulaklarınıza giriyor ve beyninizde yankılanıyor. Sesler sayesinde gerçek bir maç izliyormuş hissine kapılıyorsunuz.

Son olarak bu oyun Amerikan futbolunu bilen ve anlayanlar için bir klasikten de öteye gidiyor ancak bu sporla ilgisi olmayanların oyuna ısınması için en az bir 4-5 saatlik alışma süreci gerekmekte. "Delikanlı NFL'ci 4. hakkında 10 yard gitmesi gerekirken punt vuruşu yapmaz fake atıp koşu dener" diyerek gözlemlerimin sonuna geldim.

Can Kori | can@level.com.tr

INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • www.eagames.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts / Aral İthalat

Minimum Sistem • P2 350, 16 MB Ekran kartı, 64 MB Ram

Multiplay • Var

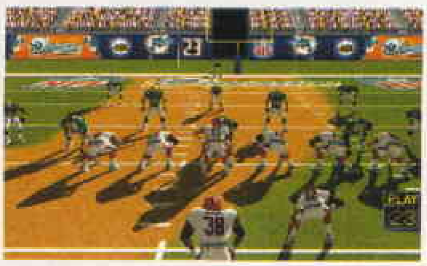
NFL 2002 — 86

Grafik • Çok gerçekçi grafiklere sahip ve oyuncular olaylara gerçek hayattaki gibi tepkiler veriyorlar.

Atmosfer • Bilgisayarı kendisine karşı oynatıp, maçta gerçekten heyecanlandığınız oluyor.

Ses • Oyuncuların sesleri, topa ayakla vuruş sesleri, koçların bağırışları, seyirciler, bütün sesler olabildiğince gerçekçi yapılmış.

Oynanabilirlik • TV'de izlediğim maçlardaki hareketlerin aynılarını yapabildiğim bir oyundan başka birşey istemem.





tom clancy's rogue spear black thorn

Rainbow takımı geri dönüyor. Ama elleri boş.

Sizi bilmem ama benim için geçen ay çıkan *en önemli* oyun Ghost Recon'du (Civilization'ın "bir oyun"dan çok daha fazlası olduğunu unutmadan). Ghost Recon'un ilk bakışını yazarken Counter-Strike'ın tahtına talip olduğunu söylemiştim. Sonuçta iki oyun beklediğimizden daha farklı çıktı ama yıllar sonra bir oyun Level ofisinde "En Çok Oynanan Multiplayer Oyun" tahtını ele geçirdi.

Peki biz "Land Warrior" programına katılıp eski SSCB ülkelerinde operasyondan operasyona koşarken eski dostumuz John Clark ve adamları ne yaptı? Yaşayan efsane Domingo Chavez, yaşlı kurt Eddie Price, romantik Fransız serserisi Lois Louselle, keskin nişancıların en acımasızı Dieter Weber? Kısacası 3. Dünya Savaşı'nın eşiğine gelmişken Rainbow 6 takımı boş boş oturuyor muydu? Elbette hayır, onlar da bu arada "kara dikenli bir çalıyı" sökmekle meşguldü.

Aynı tabak aynı pilav

Black Thorn, Rogue Spear için hazırlanan üçüncü eklenti paketi ve Rainbow 6 serisinden çıkan beşinci oyun. Aynı ilk oyun olan Rainbow 6 ve onun takipçisi Rogue Spear için çıkan diğer eklenti paketlerinde olduğu gibi yeni hiçbir şey yok. Paket sadece 9 yeni görev, 6 multiplayer haritası ve 10 yeni silahtan ibaret. Grafikler aynı, sesler aynı, arayüz, oynanış her şey aynı. Rouge Spear'ın çıkışından bu yana geçen 2 sene içinde Red Storm seride bir arpa boyu yol almış değil. *Akla hemen şu soru geliyor:* Acaba Red Storm Amerika'lıların meşhur "Bozuk olmayan bir şeyi onarmaya çalışma" felsefesine mi çok bağlı, yoksa bir yandan Ghost Recon'u hazırlarken, Rainbow 6 serisine ayıracak vakit ve enerjiyi mi bulamadı? Acaba daha acımasız olup "Red Storm, Rainbow 6'i son kuruşuna kadar sıkıp ne koparsam kârdır diye çabalıyor" mu demeliydim?

Yürümeyi bilmeyen askerler

Black Thorn bir hayal kırıklığı, çünkü Red Storm Rogue Spear'da bir parça kapatılan iki kör nokta olan yapay zeka ve NPC'lerin yol bulması konusunda hiçbir gelişme sağlamamış. Adamlarınız hala arkalarından ateş edilip takım arkadaşları ölürken dönüp ne oluyor diye bakmıyor. Sizi 15cm arkanızdan takip eden dünyanın en iyi özel tim mensupları kaybolmayı başarabiliyor, dar yerlerde bir birine giriyor. Oyundaki tek yapay zeka göstergesi teröristlerin sizinle çatışmaya girip de kaybedeceklerini anladıkları anda yakınlarında rehine varsa sizi bırakıp rehinelere ateş açmaya başlaması. Özellikle gemide geçen görevde bir teröristin bana bir iki el ateş açtıktan sonra çıktığı odaya dönüp kadın bir rehinenin başına dayadığı kalaşnikofu hiç tereddüt etmeden ateşlemesi tüylerimi gerçekten diken diken etti. Umarım gerçek yaşamda işler böyle yürümez hiç. O an durup "Oyunda yapay zeka iyi mi yoksa?" dedim bir saniye için ama oyunun geriye kalan kısımlarında o kadar salakça şeyler gördüm ki bunun bir tesadüf olma ihtimali daha büyük.

Rogue Spear ilk çıktığında grafikleri nefesimi kesmişti. Geçen süreye rağmen Black Thorn'un grafikleri hala rahatsız etmiyor. Hatta bu sürede bilgisayarım *bir iki kez upgrade edildiğinden* daha yüksek çözünürlüklerde oynama şansına sahiptim. Yine de Ghost Recon, Operation Flashpoint gibi örnekler karşısında vasat kalıyor. Aynı şey sesler içinde geçerli. Ghost Recon'dan bir silahın gerçekte nasıl ses çıkardığını öğrenince Black Thorn'un sesleri çok yapay kaldı.

Kısacası bu hayal kırıklığı benim gibi bir Rainbow 6 hayranına bile "Verdiğim zamana ve paraya yazık" dedirtti. Bence Black Thorn'la uğraşmak yerine Internet'ten, sıkı Rainbow 6 hayranlarınca hazırlanmış ücretsiz görevleri bulup çekseniz daha iyi bir iş yapmış olursunuz. Ya da Urban Ops'u bir kez daha oyanıyın. Çünkü değişen bir şey yok.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

ROGUE SPEAR: BLACK THORN **42**

Grafik • Bildiğiniz Rouge Spear grafikleri. Ne eksik ne fazla. Modellerin yenilenmemiş olması çok kötü.

Atmosfer • İlk oyundaki kadar gerilimli değil görevler. Meşhur Bosna görevinin atmosferini beklemeyin boşuna.

Ses • Eski oyunlardan farkı yok. Ghost Recon gibi yeni kuşak oyunların yanında çok zayıf.

Oynanabilirlik • Gün geçtikçe Rouge Spear'ın oynanabilirlik hataları daha çok can sıkıyor. Planlamada da, görevler sırasında da çok ciddi sorunlar var.

INFO-BOX **TAKTİK SAVAŞ**

Bilgi İçin • www.redstorm.com
Yapım • Red Storm
Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • 266MHz PII, 64MB RAM, 550MB HDD *alanı*

Multiplay • LAN, Internet





rallytrophy

Güçlülerin hayatta kalıp, zayıfların elendiği bir dünyada yaşıyoruz.

Çok uzaklardan genetik derslerinden bir benzetme ile başlıyor yazı. Sebebi ise iyi sayılabilecek bir oyunun yine kaybedecek olması. Sırf yapımcısı Microsoft veya Electronic Arts değil diye. Bu şirketlerin hacmi o kadar büyüdü ki, yanlarındaki diğer daha ufak şirketler bütün güçleriyle ortaya emeğe değen bir ürün koyuyorlar ama sonucunu bile alamadan yok olup gidiyorlar. JoWood Productions'da öyle olacak kurala uyarak. Her ne kadar eğlenceli oyunlar yapsa da.



Yalnız kovboy doğayı ve iki boyutlu ağaçları gün batarken arkasında smoke efektiyle terkediyordu.

70'li yıllara dönüş

Rally Trophy öncelikle yukarıda bahsettiğim büyük küçük şirket karmaşasından kaybediyor. Tabi bunun yanına ek olarak getirebileceğimiz bir iki dezavantajı da avantajlarıyla beraber sayalım. Oyun için söyleyebileceğim ilk söz oyunun gerçekten "zor" bir yarış oyunu olduğu. "Bir araba yarışı ne kadar zor olabilir ki?" demeyin. Bu derece üstüne basarak söylüyorsam birşeyler vardır. Oyun hemen hemen her oyun gibi bol gaz az fren içeren bir demo ile açılıyor. Demo'nun 3D motorla yapılmış olması bize önceden aslında böyle bir yarış türünün olmadığını söylüyor. Eh eski arabalar yenilerine göre daha süs niteliğinde oluyorlar, ondandır. Ana menünün tasarımı hoş fakat içerik biraz karışık. Ayarları yaptıktan sonra yarış menüsüne gelelim. Klasık her yarış oyunundaki şampiyona, zamana karşı yarış, ve tek yarış gibi seçeneklerden birini seçerek başlıyorsunuz. Aslında "Rally" denen şey toprak zeminde zamana karşı yarışılarak yapılıyor. Fakat bu oyunda rakip faktörü de devreye sokulmuş. Yani aynı anda rakiplerinizle yarışabiliyorsunuz. Tabi grafik durumunuz el verirse. Bu konuya birazdan değineceğim.

Aslında oyunda az sayıda fakat tarihin en fazla nam salmış arabaları var. Az ve öz şeklinde yani. Mesela bir Opel Cadet, Mini Cooper veya Ford Cortina gerçekten de bu tarihin hatırı sayılan araçlarındandır. 11 aracın 2 tanesi dışında hepsi oyun başında açık. Son iki aracı ise yarış yaptıkça kazanıyorsunuz. Araçların orjinalliklerine özel olarak dikkat edilmiş. Örneğin motor sesleri orijinal. Ayrıca kabaca aracınızın modifiyesini yapmanız da olanaklı. Bu modifiye çok ciddi ölçülerde değil. 4 ana başlık altında toplanıyor ve bu özellikleri arttırmak azaltmak şeklinde etki ediyor.

230 beygirin üstünde bir dönüş

Toplam 42 adet parkur var. Fakat parkurlar gerçekten haddinden fazla uzun. Bu, zorluğun ilk aşamasını oluşturuyor. Gelelim rakiplere. Sürekli üstünüze kırmaya meyilli yarışçı arkadaşların size vurduktan sonra bir de umursamadan gidişi var ki sormayın. Tabii bu umursamadan gidiş sözünün altında esasında "Rakipler Hızlı" gibi bir şey saklanıyordu ama duyamadınız. Bunlara bir de arabaların biraz saçma olan fizik modeli eklenince evlere şenlik oluyor. Araçlar çok ağır ve kontrol kabiliyeti sıfıra yakın. Bu yüzden ya gitmeyecek, ya da yarışmayacaksınız.

Ne kadar laf etsek de oyunun motoru beklenin yaklaşık 17 katını vermiş durumda. Çok ayrıntılı ve güzel grafiklerin tek kusuru biraz daha çeşitlilik olmaması. Yani her aracın aynı şekilde çamurlanması. Bir de araç içi görüntülerin zayıf bırakılması oyun için bir eksi daha getiriyor. Rally Trophy şu sıralar vakit harcanacak oyun değil. Ama yine de hakkını yemeden kaliteli görünüşüne puan verilir..

Onur Bayram I onur@level.com.tr

RALLY TROPHY	74
Grafik • Çok ayrıntılı ve net grafikleri. İyi efektler. Bazı tekrarlar ve araç içi görüntülerin zayıflığı dışında problem yok.	
Atmosfer • Eski arabalarla ralli fikri çok iyi değil.	
Ses • Müzik olmamış. Araçlar eski diye laylaylom müzik çalmak bayıyor. Ama motor sesleri iyi olmuş.	
Oynanabilirlik • Direk "Zor!" bir oyun. Yol tutuşundan fizik motoruna, rakiplerinden parkurlarına zor.	



Araba detaylarla hoş da bi de kullanması kolay olsa.

INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.rallytrophy.com
Yapım • Bugbear
Dağıtım • JoWood Productions

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 575MB HD Alanı

Multiplay • Ağ, İnternet ve aynı bilgisayarda 2-6 oyuncu





deadly dozen

Güzel güzel Wolfenstein oynarken bu da nereden çıktı şimdi?

Sizi bilmem ama ben Infogrames'dan giderek ümidi kesiyorum. Şirketin stratejileri nedir bilmiyorum ama dışarıdan bir ileri iki geri temposunu tutturmuş gidiyorlar gibi gözüküyor. Çıkardıkları her iyi oyuna karşılık bir sürü kayda bile değmeyecek oyun çıkarıyorlar. Adı çok fazla duyulmayan nFusion adlı firmayla ortak çalışması olan Deadly Dozen kayda değmeyecek kadar kötü olmasa da özellikle şu sıralar pek de ortamda isim yapabilecek gibi durmuyor.

Koş asker!

Geçen ay bol bol Project Eden oynadıktan sonra Deadly Dozen bu oyunun moduymuş gibi geldi birden bana. Sanki birileri bana oyun oynuyor. Oyunda dört adet seçme askeri yönetiyorsunuz. II. Dünya Savaşı Nazi Almanya'sında durdurulamaz denen Nazilerin yolunu kesmek amacıyla Amerika 12 elit askerini özel göreve yollar. 12 adet süper askerimiz var ama demin de dediğim gibi görevlerde dört tanesini kullanabiliyorsunuz. Yani her görev başında dört tanesini seçebiliyorsunuz. İşte bu noktada oyunun müthiş komedileri başlıyor.

Seçtiğiniz askerlerin farklı özellikleri var. Örneğin askerlerden bazıları iyi nişan alabiliyor, bazıları iyi koşabiliyor, bazıları da özelleşmiş yetenekler kullanabiliyor. Mesela bir Medic amca var ki herkesi iyileştirip nedense kendini iyileştiremiyor. Grubunuza seçtiğiniz dört askeri basit dört adet komut ve yedi adet formasyonla kullanıyorsunuz. Basit komutlar gel, bekle, ateşi kes ve gönlünce ateş şeklinde. Formasyonlar ise gayet gereksiz ve anlamsız. Grup kullanımına ilişkin hala anlam veremediğim bir komediyi sizinle paylaşmak istiyorum. Komuta ettiğiniz kişiyi bir araca bindirip bir yere götürebiliyorsunuz. Fakat grubun kalanı bu araca binemiyor ve kamyonun yanında koşmak zorunda kalıyor. Neden olduğunu bulursanız haber verin çok



merak ettim çünkü. Hayır, iki kişi bindirebilsem koyun lahana kurt hikayesine benzer bir taktikle elbet hepsini taşırım ama mesafe uzun olunca da koşulmuyor ki yaf...

Mayın Rulaz!

Karakterler arası geçiş yapabilmek oyunun belli yerlerinde mümkün. Fakat bunun da hiçbir mantığını bulamadım. Kullanılan eşyalara gelince, sınıf çok çeşit az. Yani mesela tam otomatik makineli, sniper tüfeği, normal tüfek gibi sınıflar var. Ama bu sınıfların hepsinde bir adet silah bulunuyor. Bir tek mayın sınıfında birden fazla element bulunuyor. Bunlar da AntiTank veya AntiPersonel şeklinde ayrılıyor.

İçerik olarak pek bir şey beklemediğiniz bir oyundan görsel olarak neler kazandığınızın önemi var mı? İlginç gelecek ama oyun görsel olarak çok da kötü değil. Yani amcalar biraz daha içerik kassalar ve ince ayrıntıları değerlendirmeyi bilseler ortaya oynanabilecek bir oyun çıkarmış. Oyun hem birinci, hem de üçüncü şahıs gözünden oynanıyor. Fakat birinci şahıs modu diğerinin zoom yapılmış hali. Bunun da mantığı üçüncü şahıs görüntüsünde karakter animasyonlarını görmektir. Ama askerlerimiz yerdeki bir silahı abzorbsiyon tekniği ile bünyelerine aldıklarından eğilme kalkma gibi aksiyonlara hiç mi hiç ihtiyaç duymuyorlar. Eh arif olana bu kadar söz çok bile. Bana müsaade ben bu CD'yi alıp gidiyim. Pardon sizi gereksiz yere rahatsız ettim...

Onur Bayram | onur@level.com.tr

DEADLY DOZEN 62

Grafik • Görüntüler fena değil ama animasyonlar eksik... Animasyon yok ki... 3D motor da eh işte idare eder.

Atmosfer • Karanlık, puslu. Savaş var dedik diye bu kadar da karamsar olmaya gerek yok. Ama aracın yanında koşan askerleri görmek lazım.

Ses • Ses? Müzik? Ben öyle bir şey duymadım.

Oynanabilirlik • Zor değil. Eğlenceli değil. Ne bende ne onda istek varken kim oynayacak şimdi bu oyunla.

INFO-BOX FPS

Bilgi İçin • www.nfusion.com/nfusion
Yapım • nFusion
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 500MB HDD

Multiplay • Yok











Kral Arthur ve onun Yuvarlak Masa Şövalyelerini duymayan var mı? Eğer öyle ise sizi bir ansiklopedi ya da İngiliz halk hikayelerini bulabilecekleri bir kitap okumaya davet ediyorum.

Dark Age of Camelot

Kralın ölümünden sonra Britanya bir karışıklık içindedir. Üç ayrı ırk toprakları ele geçirmek için birbiriyle kıyasıya savaşmaktadır. İşte böyle bir dünyada geçer Camelot'un kara çağları.

Dark Ages of Camelot'ta tıpkı Anarchy Online gibi merakla beklenen bir oyundu. Fakat AO'dan farklı olarak DAC çıktığı günden bu yana çok olumlu eleştiriler alıyor. Hatta bazıları bu oyunu MMRPG'lerde "yeni bir çağ" olarak görüyorlar. Oyundaki yenilikler ve özellikle oyuncuları bir takım olmaya yöneltmesiyle, bu iddiayı sıki sıkıya savunacak bir fanatik kitlesinin yaratılması ise çok uzun sürmeyebilir. Özellikle büyük meydan savaşlarını yaşamak ve bunlardan herhangi bir eşya ya da tecrübe puanı kaybetmeden çıkmak isteyenler için çok çekici olduğu bir gerçek. Hangimiz büyük bir sanal savaşın karma karışık ortamında kendi lejyonuna sıkı sıkıya sarılmış bir halde düşmanlarıyla boğuşmak istemez ki? Hele hele büyük bir kaleyi kuşatmışsanız ya da onu savunuyorsanız bu zevk kat ve kat artacaktır. Çünkü kuşatma sonunda o kalenin "gerçekten" el değiştirmesi ve krallığınızın sınırlarının tekrar çizilmesi söz konusu ise. Evet DAC'ta oyuncular bunları yapabiliyor. Üstelik buraya kadar yazdıklarım birer vaat değil oyunda "yapılmış" şeyler.

Kral öldü, yaşasın...

Britanya için birbiriyle savaşan üç ayrı taraftan birisi Albiondur. Albion kralın halkından oluşur. Diğer ırk ise Midgarddır. Bunlar kuzeyin soğuk iklimli ülkelerinden Britanyaya akan kavimlerdir. Üçüncü ırk ise Hyberniadır. Eski Kelt kültürünü temsil ederler. Her ırkın dört alt ırkı vardır. Toplam 33 sınıf olmasına karşın taraf, ırk ve temel sınıf seçimlerine göre uzman olabileceğiniz sınıfta değişir. Örneğin bir hunter olacaksanız önce oyuna Albion olarak başlamanız ve sınıf olarak rogue seçmeniz gerekiyor. Beşinci level olana kadar hiç bir tecrübe puanı kaybetmeden, kendi krallığınızdaki PvP alanlarında yaratık öldürüp bu arada oyuna ısınıyorsunuz. Öldüğünüzde en son bulunduğunuz şehirde yeniden oyuna dönüyorsunuz. Beşinci level olunca kendinize bir tanrı seçiyorsunuz. Av tanrısını seçerek yolunuzu belirliyorsunuz. Bundan sonra yapmanız gereken karakterinizi daha yüksek levellara taşımak olacaktır. Her level atladığınızda size verilen puanları skillerinize dağıtıyorsunuz. Karakteriniz yükseldikçe ondan krallığını korunması beklenmeye başlıyor. Böylece PvP 'ye doğru oyun sizi itiyor fakat bunlara katılmak gibi bir zorunluluğunuz yok. İsterseniz yaratık öldürmeye devam edebilirsiniz. Yalnız bir taraf seçtikten sonra diğer karakterlerinizde o taraftan olmak zorundadır. Bu oyunda casusluk yapılmasını önlemek için koyulmuş bir sınırlama.



Grup olmadan şansınız yok

DAC'de PvE (Player versus Enironment) yapmak yani yalnızca yaratıklarla savaşmak istesenizde tek başınıza bir şeyler yapmanız çok kolay değil. Çünkü yapay zeka çok gelişmiş. Yaratıklar sıkışınca kaçıyor, yardım çağırıyor, gruplar halinde dolaşıyor ve peşinizi bırakmıyorlar. Bu durumda sekiz kişiye kadar takım kurma hakkınızı kullanın derim. Böylelikle tek başınıza yenmeyi düşünemeyeceğiniz yaratıklarla başa çıkmanız çok kolaylaşıyor. Ayrıca grup kurarken aynı leveldan kişilerle bir araya gelme gibi bir zorunluluğunuzda yok. Mesela 20. level 4 oyuncu ile 5. level 4 oyuncu bir araya gelebilir. Hepsinin alacağı tecrübe puanı aynı olacaktır. Böylelikle düşük levelli oyuncular hızla level atlayabilirler. Bu özellikle guildlerde yeni oyuncuları çabucak geliştirmek için çok yararlı bir yol.

PvP'lerde başka krallıklara saldırarak ya da kendi krallığınızı savunarak edindiğiniz tecrübeler size "Realm Point" olarak geri dönüyor. Bu puanlar karakterinizin özelliklerini daha fazla güçlendirecek ünvanlar sağlıyor. Aynı leveldan iki karakterde ünvana sahip olan diğerine göre daha kuvvetli oluyor.

Oyunda illaki savaşarak tecrübe edinmiyorsunuz. Bunun yanında questler ve "task"ler alabiliyorsunuz. "Task"ler tek seferlik "şunu al şuraya







götür ya da şu yaratığı öldür" tipi görevler. Questler ise bir sürü alt taskten oluşan daha büyük görevler.

Şu anda bir binek hayvanı ya da ev alma gibi seçenekler yok. Atlar ise tıpkı şehirler arası otobüsler gibi sizi bir yerden ötekine götürmek için otomatik olarak çalışan hayvanlar durumunda. Bir yere gitmek için isterseniz teleport noktalarını da kullanabiliyorsunuz. Fakat bir teleport ya da recall büyüsü mevcut değil.

Paran mı var, özel armanı yaptır

Oyunda ekonomi çok önemli ve herşey para. Resurrect olmak için bile para veriyorsunuz. Öldüğünüzde constitution puanı kaybediyorsunuz ve bu da maksimum sağlık puanlarınızı etkiliyor. Healerlara bu puanları geri almak için gene para vermek durumundasınız. 3000 altın biriktirmek bile tecrübeli bir grup için uğraştırıcı bir iş. Böylelikle ekonomi daha gerçekçi temellere oturtulmuş. Fakat bu parayı biriktirebilirseniz kendi guildiniz için oyunda bulunan 30 çeşit amblemden birisini kalkanlarınıza ve pelerinlerinize alabiliyorsunuz. Şu anda level tavanı 50 ve şimdiden 45. level olan karakterler mevcut. Sonrası için neler yapılacağı ise mechul.

Büyük kuşatma silahları yapmak için bir kaç meslekten oyuncunun bir araya gelip çalışması gerekiyor. Ayrıca oyuncuların yaptığı silahlar NPClerden alınanlara göre daha kaliteli oluyor. PvP lerde düşmanınızın hangi taraftan olduğu ve üzerinde görülen silahları dışında hiç bir özelliğini göremiyorsunuz. Her multiplayer oyunda olduğu gibi DAC içinde sayfalarca yazı yazılabilir çünkü çok ayrıntı mevcut ve yenilikler gelmeye devam ediyor. Oyun için Amerika dışında Avrupa'nın çeşitli şehirlerine de serverlar açılıyor. Bu ileride pinglerimiz için iyi bir haber olabilir.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





Aliens vs Predator 2

Aliens vs Predator 2

Hiç LAN'de AvP 2 oynamayı denediniz mi ? Hoparlörleri sonuna kadar açtığınızda son derece zevkli olacak bu karşılaşma için yapmanız gerekenler çok basit. Öncelikle bir arkadaşınız server olacak tabiki. En fazla 16 kişi ile oynanabilen oyunda server ayarları alıştığımız düzenden pek farklı değil. Maksimum oyuncu türü, frag, skor, zaman sınırı ve Alien life cycyle gibi şeyleri ayarlayabiliyorsunuz. Orijinal oyunla beraber toplam 12 multiplayer haritası geliyor. Herhangi bir harita editörü yok ama internetten arayıp bulabileceğiniz haritaları tabiki indirebilirsiniz. Oyunda tipik kağıt, makas, taş mantığı var. Her silah bir yaratığın ilacı durumunda. Fakat Marine'lerde smartgun ve minigun, Predator'larda omuz topu, görünmezlik ve ağ atan silah, Alien'lerin ise Leap Attack'i en işe yarayan silahlar ve hareketler. Multiplayer'a girmeden önce Predator ve özellikle Alien'a alışmak için bir süre tek kişilik oyunda oynamanızı tavsiye ederim. Terim yerindeyse, bir Alien "kullanmak" için öncelikle midde bulantısına alışmanız gerekli. Ayrıca ani dönüşler ve duvardan yürürken yapacağınız ani saldırılar için çok antremanlı olmalısınız. Öyle kolay kolay alışabileceğinizi sanmıyorum. Oyunda her multiplayerdaki tipik kurallar geçerli. Hep hareketli olun, silahların yerlerini iyi ezberleyin ve rakipleriniz silahlarınızı kırmadan (evet yerdeki silahları kırabiliyorsunuz) onları toplayın. Oyunda en fakir ve zavallı varlık Marine diyebilirim. Bu yüzden oynaması en zevkli tarafta gene o oluyor. Marine olanlara bir tavsiyem olacak. Asla bir köşeye sinip beklemeyin çünkü görme avantajı sizde değil rakiplerinizde. Predator'ün yerini en iyi lazerinden çıkan üç nokta belli eder. Alien'ın ise tırnak sesleri. İyi avlar.





Ayın Siteleri

Mahzen (boards.gamers.com)



Roleplay hikayelerini sever misiniz? O zaman bu mesaj tahtası size istemediğiniz kadar özgürlük ve okuyacak bir sürü hikaye verecektir. İsterseniz özene bezene yazdığınız kendi hikayelerinizi de başkalarının hayal güçlerine sunabilirsiniz. Role Playing Games kısmından Mahzen'e ulaşabilirsiniz. Kurucu Burak "DARKNUM" Yirmibeşoğlu'na başarılar dileriz.

www.fifacenter.org

FIFA fanatikleri için Türkçe bir kaynak. Üstelik oyun için bir şeyler üreten herkes bu sitede emeklerini diğer oyuncularla paylaşıyor. Tüm güncel haberleri ve turnuva haberlerini burada okuyabilirsiniz. Ayrıca Türkiye Ligi'ni de indirebilirsiniz. Site için sevgili okuyucumuz Alper Temizel'e teşekkürler.

www.unrealized.com

Unreal ile ilgileniyorsanız bu sitede bulacağınız yazılar ve yardımcı programlarla oyunun canını çıkartabilirsiniz. Dizaynı gayet sade içeriği ise çok geniş. Modellerden seslere kadar her türlü ayrıntı için bir referans sitesi.

www.boturk.com

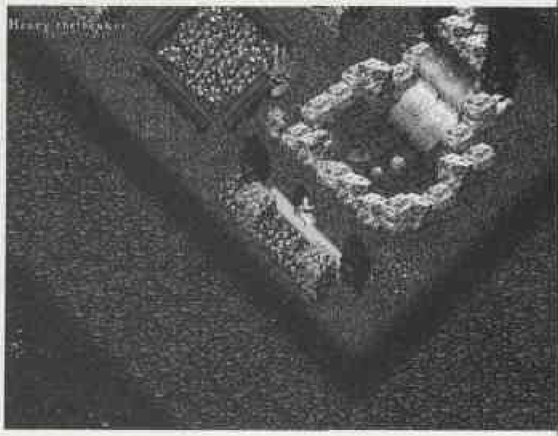
Aslında bu sitede hiç bir şey yok. Evet gerçekten bir şey yok çünkü sağladığı şey zaten fazla ayrıntı gerektirmiyor. Bu siteden Türkçe olarak Half Life modları için bot'lar indirebilirsiniz. Bu botları yapan ise Türk bir grup. Haydi onlara destek olalım ve ülkemizde yeni yeşeren bu tip çalışmaların büyümesini sağlayalım.

ULTIMA ONLINE

Türkiye'nin ilk göz ağrısı Sanane ve yeni gayri resmî sunucularından Hardgamer mercek altında.



Adam tam bir hırsız! Biraz daha uğraşsa kendisini Ultima Online'ın ilk ninjası yapacakmış. Resim bir unofficial shard'dan.



Havuz başı sefası...

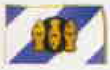
Eskiden yazacak bir tek OSI vardı. Şimdi ise açılan resmi olmayan sunuculardan hangisini yazacağımı bilemez durumdayım. Türkiyede yaşanan bu patlamadan o kadar mutluyum ki anlatamam. Birbirinden farklı olduğu için hepsi ayrı tatlar sunan dünyalar arasından istediğimizi seçebilme özgürlüğüne sahibiz. Böyle bir lüksü yaşamak harika bir duygu.

Bu ay Türk sunucularını incelemeye başladım ve tabii ki Türkiye'nin ilk resmi olmayan sunucusu olan sanane.com'a öncelik verdim. Hiç herhangi bir işte ilk oldunuz mu? Her işte öncü olanlar en fazla cefayı çekenledir. Çünkü en fazla hata bu dönemde yapılır ve en ağır eleştirilere bu dönemde katlanılır. Sanane de aynı aşamalardan geçti. sunucu kurulduğundan beri test aşamasında ve uzun zamandır da yeni oyuncu kabul etmiyor. Ben test etmek için hafta içi üç gün girdim ve ne zaman dolaşsam hep boştu. Belkide OSI ile kıyasladığım için bana fazla boş geliyordu. Bu üç günde biri GM olmak üzere toplam olarak 7 kişiye rastladım, o kadar. Oysa Sanane'den dostlarımla yaptığım sohbetlerden bir çok üyenin bu oyun için karakter yarattığını biliyorum. Gittiğim şehirler ise Moonglow, Britain ve Minoc'tu. sunucuın bağlantısı gayet hızlı ve belki de boş olduğu için, hiç lag problemi yaşamadım. Eskiden burada oynadığımda müthiş zevkli ve kalabalık şehir baskınları, PvP kapışmalar izlemiştim. Tabii ki bunun yanında daha bir newbie olmama ve koyun kesip skill yapmaya çalışmama karşın gelip beni hiç uyarmadan öldüren, reskill yapan bir çok sinir oyuncuyla da karşılaşmıştım. Bu kez bu tip olaylara rastlamadım. Skill artışlarında OSI'den farklı bir hız görmedim. sunucuda kendine has bir takım özellikler var. Örneğin şehir vatandaşı olabiliyorsunuz, bazı eşyaların grafikleri OSIdekinden farklı, dünya olarak bir tek Felucca mevcut, 3D client yani Third Dawn desteklenmiyor. sunucu ilk kurulduğundan bu yana oyuncu sayısında bir düşüş olduğunu gözlemledim. Bu sayı belki haftasonu artıyordur. Test sunucuı olduğu için 24 saat açık değil. Çok yeni karakterlerim olduğu için sunucuı herşeyiyle test etmem ve dungeon'lara ya da diğer alanlara girmem mümkün olmadı. Ama bu kadar boş bir sunucuda tek başınıza takılarak çok zevk alacağınızı da sanmıyorum. sunucu ile ilgili şahsi gözlemlerim bunlar. Test döneminden çok önceden çıkmış olmaları lazımdı. Ama uzatmalı bir sevgili gibi, ilk göz ağrımız olmasına rağmen, hala bize naz yapmaya devam etmekteler.

Sarıların hepsi bir grup oshtard. İnanabiliyor musunuz?



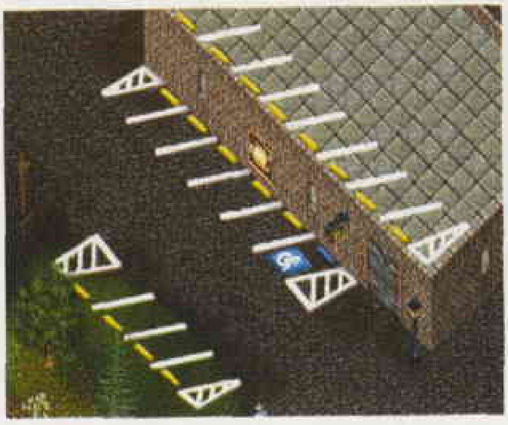
Ayın Skill'i



Fishing / Balıkçılık

Balık tutmayı sever misiniz? Ben hiç sevmem çünkü çok can sıkıcı bir iştir. Fakat UO'da balıkçılık gayet karlı bir meslek. Hatta magery'nizi iyice geliştirirseniz paraya para demezsiniz. Yeter ki biraz sabırlı olmayı bilesiniz. Gerekli temel özellikler dexterity ve strength'dir. Skil'iniz arttıkça daha değerli balıklar çıkartırsınız. Çıkarttığınız balıkları kesip satabilirsiniz. Skiliniz 80 olduktan sonra ise işiniz iyice karlı olmaya başlar çünkü yediğiniz zaman intelligence'nize +5 ekleyen ***prize fish***, dexterity'nize +5 ekleyen ***wondrous fish***, strength'inize +5 ekleyen ***truly rare fish*** ve staminanıza +10 ekleyen ***highly peculiar fish*** ancak bu dereceden sonra çıkmaya başlar. Duvarınıza asabileceğiniz ***big fish*** için de bu skill gereklidir. Skil'iniz 90 olduktan sonra ise bir gemi ile açık denize çıkmalısınız. Burada denizden hazine haritaları çekebilirsiniz. 100 olduktan sonra ise S.O.S şişeleri bulursunuz. Bu şişelerin içinden çıkan kağıt-

larda yazan koordinatlar bir batığı gösterir. Oraya gidip olta attığınızda ise hazine sandığı çekersiniz. Bu sandıkların içinden iyi para ve çok değerli eşyalar çıkar. Zaten en tatlı parayı da buradan kazanırsınız. Magery ise balık ağıyla avladığınız Kraken'larla başa çıkmak için gereklidir. Balığa çıkarken yanınıza magerysi yüksek bir arkadaşınızı da alırsanız hem sıkılmazsınız hemde sizi koruyacak bir arkadaşınız olur.



Bankanın yanına park yerleri yapmışlar. Karışıklığa son.



OSI'de oyunculara verilen hediyelerden yılbaşı ağacı.

Hardgamer UO sunucusu

Adını yeni duyduğum Hardgamer UO sunucusu benzerlerinden çok daha enteresan bir sisteme sahip. Hem skill arttırıp hem de level atlayabiliyorsunuz. Ayrıca bir çok değişik ırk oyuna eklenmiş. Elf, Dwarf ve Vampire olabiliyorsunuz. Vampire olduğunuzda bir yarasaya dönüşme imkanınız mevcut.

Irklar dışında oynamak istediğiniz sınıfları seçerken çok dikkatli olmalısınız çünkü sınıflar bazı skill sınırlamaları ile geliyorlar. Her sınıfın buna göre belli avantajları da oluyor tabi. Bu sınırlama çok mantıklı ve dengeli olarak yapılmış. Böylelikle bir büyücünün ve savaşçının sınırları birbirinden kesin olarak ayrılmış. Necromancer olmak isteyenler için ayrı bir büyü kitabı mevcut.

Sunucuda, bazılarınızı şaşırtacak ama, re-skill ve makro serbest. Oyunculara re-skill olacakları riskini gördüklerinde resurrect olmamaları tavsiye ediliyor. Makrolamada ise oyuncuların klavye başında olmaları şart koşuluyor. Eğer GM gelip sizinle konuşmaya çalışmasına rağmen on dakika içinde cevap vermezseniz başınıza kötü şeyler gelebilir.

Hem Skill hem level nasıl oluyor?

Aslında bu ikisi ayrı kollardan yürüyor. Skilleriniz gelişirken oldürdüğünüz yaratıklardan tecrübe puanı topluyorsunuz. Böylelikle skill sınırınız yükseliyor. Fakat levelınız arttıkça düşük dereceli yaratıklar size daha az tecrübe veriyor. Bu durumda daha kuvvetli yaratıkları öldürmek zorunda kalıyorsunuz. En fazla yirmibeşinci level olabiliyorsunuz. Bundan sonra ise Tier denen levelları atlamaya başlıyorsunuz ki bunların herbiri zaten yirmibeş levellık devrede topladığınız puanlar kadar ediyor. Öldükten sonra resurrect olduğunuzda belli bir tecrübe puanı kaybediyorsunuz. Oyunda OSI sunucularında bulunmayan çeşitli taşlar var. İşler genelde bu taşlardan yürüyor. Şöyle ki: Hayvanlarınızı istediğiniz renge boyamak için animal dye stone'a, oyuna ilk girdiğinizde ırkınızı seçmek için races stone'a veya karma/fame/kill durumunuzu görmek için reputation crystal'e tıklıyorsunuz. Bu tip eşyalar hem oyunun hızlanmasını hem de insansız olarak daha kolay yürütülebilmesini sağlamış.

Skill artışı OSI'nin power hour'larından daha hızlı. Roleplaying konusunda ise kesin kuralları yok. Yani kimseyi roleplaying yapmaya zorlamıyorlar. Fakat yapmaya çalışanlara karşı saygısız davranışlara ise asla müsama göstermiyorlar. Gökhan Baysal ileride paralı olmayı asla düşünmediklerini söylüyor. Third Dawn sahipleri Hardgamer'da oynamak için biraz daha sabretmek zorundalar. Çünkü 3D client bir çok bug içeriyormuş ve bunlar yeni versiyonlar çıkarılarak düzeltilmedikçe desteklemeyi ertelemeye karar vermişler.

Sunucu çok yakın bir zaman önce İstanbul'a taşınarak AGS Zone'un kanatları altına girdi. Bildiğiniz gibi AGS Net daha önce sekiz adet Counter Strike sunucuna sahipti. Hardgamer ile birleşerek AGS Zone oldular. İleride Diablo 2, Alien vs Predator 2 gibi sunucular da açmayı planlıyolar.

Hardgamer'ın kurucusu Gökhan Baysal AGS ile anlaşarak sunucularını toplam 2.4 GB 'lık bir omurgaya bağladıklarını ve bağlantı hızlarının sınırsız olduğunu söylüyor. Bu müthiş haberden sonra sunucuyu denemek isteyeceğinizi tahmin ediyorum. Zaten şu anda tam olarak 517 kayıtlı oyuncuları var. Bu kadar kişiye ise sekiz GM ve dört Seer ile hizmet ediyorlar. sunucuyu henüz kendi testimizden geçirmedik ama özellikle alt yapısının güçlü olmasıyla hız açısından diğer sunuculara göre daha avantajlı olabilir. Eğer ilginizi çektiyse www.hardgamer.com adresinden üye olabilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Tarladaki gülen yüzü görebiliyor musunuz?



ULTIMATE GEYİK

Newbie bankaya girip köşede oturan mavi giysili adama yaklaşır
-Bank, BANK, Thomas Bank, Vendor bank aaa neden cevap vermiyor bu ya?
(cevap gelir)
-Güzel arkadaşım ben NPC değilim anlamadın mı hala?
-Aa Türkçe konuştu. Ama ben para çekecektim.
- La havle. (Thomas kalkıp kapıya yürümeye başlar)
- (Newbie arkasından koşar) Ya dursana Bank, BANK, bınk, bunk ya dur vendor buy bank ......

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Oyun Olimpiyatları mı dedin?

Evet evet, aynen öyle dedim. Dünyanın ilk uluslararası bilgisayar oyunları olimpiyatları Güney Kore'de düzenlendi. Seul'de yapılan açılış töreniyle başlayan turnuvanın final karşılaşmaları 9 Aralık' ta yapıldı. Bilgisayar oyunları olimpiyatlarına 37 ülkeden 400 bilgisayar oyuncusu katıldı. Beş gün süren olimpiyatları İnternet sitesinden izlemek mümkündü. Ha, ben bu haberi vermek için geç kaldım, o ayrı konu tabi:) 9 Aralık 2001 tarihindeki finallere katılabilmek için oyuncular beş gün boyunca lig usulü karşılaşmalarla birbirlerini elediler. Olimpiyatlarda Age Of Empires, Half Life, Quake III, Unreal Tournament ve FIFA 2001 gibi popüler oyunlar tercih edildi.

Turnuva gelecek yıl da Güney Kore'de yapılacak. Sonraki yıllarda ise tıpkı Olimpiyatlarda olduğu gibi dünyanın farklı büyük kentlerinde düzenlenecek. Aranızda gelecek yıl düzenlenecek oyunlara katılmak isteyenler varsa İnternet sitesinden başvuru formu doldurabilir. Güney Kore Cumhurbaşkanı da, Olimpiyatların açılışı için bir kutlama mesajı göndermekten geri kalmamış. Oyunların resmi sitesi: www.worldcybergames.org , ilgilenenlere duyurulur.

Gördüğünüz gibi artık bilgisayar oyunlarının da bir olimpiyatı var. Yani eskisinden çok daha fazla önemseniyor. Dünya bu olguya daha fazla kayıtsız kalamadı. Artık satranç ve beyin gibi olimpiyatların yanına Sanal Olimpiyatlar da geliyor demek bu. Dünyaca ünlü satranç ustası Kasparov' un, IBM' in çok güçlü Deep Blue isimli bilgisayarı ile yaptığı maçı hatırlıyor musunuz? Belki de yakında bilgisayar oyunları alanında da makineleri çok zorlayacak bilgisayar oyunu ustaları çıkacak. Hatta



belki bu işten çok büyük paralar ve ün kazanılacak. Düşünsenize, şu anda "-aman oğlum futbolcu olsun" diyen babalar bilgisayar oyunu ustaları yetiştirmeye çalışacaklar.

Tamam, kahinlik yaptım, hatta belki de biraz abarttım ama bu söylediklerimin gerçekleşmeyeceğini kim iddia edebilir ki? Bu güne kadar olanlar açık. Arsaya, tarlaya veya endüstriye yapılan yatırımların çağı çoktan kapandı. Şimdi bilgi çağındayız. Bilen kazanıyor. Bill Gates' in babalarından kalan tarlaları mı vardı sizce? Bu Segway denen cihazı icat eden adam, bilgisi sayesinde hayatını değiştirmedi mi? Durum böyle işte, bakarsınız bu kazananlar listesine bir gün sizin isimleriniz de eklenir. Gerçek şu ki, bilgi çağı ile beraber bilgisayar oyunlarının insan hayatındaki yeri de yadsınamayacak kadar büyük bir hızla artıyor. Dünyada bilgisayar oyunları pazarının sinema sektörünü solladığını biliyor muydunuz? Keyif verici gelişmeler doğrusu.



Son sözüm de kopya oyunlarla ilgili. Bu kap olayının da suyu çıktı haberiniz olsun. Ortalıkta Winning Eleven 2002 gibi oyunlar dolaşıyor, sakın kanıp almayın, böyle bir oyun yok. Yeni yılınız kutlu ve mutlu olsun. Bye&Smile...

HABERLER

PlayStation 2 Network

Sony Corporation ve Japon telekominikasyon lideri Nippon Telgraf & Telefon firması, uzun zamandır sözü edilen PlayStation 2 Network için bir araya geldiklerini resmen açıkladılar. Bu dev birleşmenin amacı, Japonya' daki PlayStation 2 sahiplerine oyun ve diğer eğlence içeriklerini sunacak bir broadband hazırlayabilmek. Japonlar, 2002 Nisan ayında tamamlanması planlanan bu özel ağ sayesinde sadece PlayStation 2 oyunlarını online oynama şansını yakalamakla kalmayacak, aynı zamanda müzik, sinema ve diğer formattaki media içeriklerine de ulaşabilecekler. Şimdilik Japonya' yı kapsayacak olan bu servis, Asymmetric Digital Subscriber Lines (ADSL) sistemini de kullanacak. Japonya' da hali hazırda 350,000 ADSL kullanıcısı mevcut. Bu iki firma, daha önce de 2001' in başlarında NTT' nin fiber-optik kabloları üzerinden eğlence içeriği sunmayı amaçlayan deneysel bir proje için ortaklık kurmuştu.

Sony' nin Kuzey Amerika ve Avrupa için de tam olarak kesinlik kazanmamış benzer planları var. Firma, E3 2001' de AOL Time Warner, Macromedia, Real Networks, ve Cisco ile beraber PlayStation 2 Network servisi için değişik uygulamalar hazırladığını açıklamıştı. Sony dünyada 2002 yılı içerisinde toplam 25 milyon adet PlayStation 2 sattı. Bu kadar PlayStation 2 oyuncusunun buluşacağı bir ağı merak ve heyecanla bekliyoruz.

Resmi PS One ekranı çıktı

Bugüne kadar türlü çeşitli firmalar, PS One için kendi tasarladıkları monitörleri pazarladılar. Sony' nin lisanslı resmi ürünü ise 15 Aralık'ta piyasaya çıktı. Peki şu durumda bir resmi ürünün önemi ne? Konsolun tüm özelliklerini ve çalışma prensiplerini bilen mühendislerin onayıyla üretilen memory kartlar ve kontrol cihazları, uyum veya kalite problemleri yaratmazken, başka firmaların ürünleri için aynı şey söylenemiyor. Fakat PS One monitör için durum birazcık farklı. Sonuçta cihaz, makineye bir noktasından tutturulan, ve sadece çıkışını görüntülemeye yarayacak olan standart bir LCD monitör. Sony' nin lisansına sahip olup olmaması çok da önemli bir ayrıntı değil yani. Gerçi Sony' nin bu firmalardan çok daha kaliteli ürünler sunduğu yadsınamaz bir gerçek. Ne de olsa "It' s a Sony!".



PlayMail

Yaz kızım, gereği düşünüldü...



AYAKTA TEDAVİ

Selam Emin, Fazla yalakalık yapmadan hemen biri iki soru sormak istiyorum müsadenle.

1- En eski ya da yeni, kısacası hemen hemen bütün oyunların açıklamalarını nereden bulabilirim? İngilizce veya Türkçe olması fark etmez.

2- Resident Evil 1' de Doom Book 1 ve 2' yi aldıktan sonra aşağıdaki bilgisayara login ve password olarak ne yazacağımı söyler misin?

İLKER BÖLÜKBAŞI

Yalakalık yapmanı gerektirecek bir durum yok zaten.

1- Level okuyabilirsin mesela. Hatta (0212) 2971724 numaralı telefonu arayarak abone servisimizden eski sayıları nasıl edineceğini de sorabilirsin. Gayet kolay değil mi?

2- Log in ismi: "JOHN". Birinci şifre "ADA", son şifre ise "MOLE".

PARASITE EVE 2

Merhaba, 17 yaşında lise son sınıf öğrencisi bir okurunuzum. Bu zor zamanımda biricik avuntum Level. Doğrudan konuya girsem iyi olur. Altı ay kadar önce Parasite Eve 2'yi aldım. Oyun gerçekten çok güzel. Derginizin bir sayısında bir arkadaş bu oyunun tam çözümünü istiyordu. Yok, ben bunu istemeyeceğim. Zaten verdiğini yazmışsın. Hani Dryfield' da Motel Loft kısmında bir dolap var ya, işte onun şifresini istiyorum. Bu dolapla ilgili bütün ipuçlarını bulduk fakat bulmacaların verdiği rakamları denediğimizde hiçbiri işe yaramıyor. Bu e-mail' i yazmak için tam 45 dakika harcadım, umarım okursun. Sitenin de bir an evvel açılmasını bekliyoruz. Kendine iyi bak.

BAŞAK KARAKUŞ - DENİZLİ

Sana derslerinde ve özellikle de ÖSS' de kolaylıklar dilerim. Parasite Eve 2'yi unuttum desem yeridir. Sanırım o buzluk gibi zerzevatı soruyorsun. Oyunu bitirmek için onu açmak zorunda değilsin. Oyunla ilgili aldığım notlarda 561, 3033 ve 4487 gibi şifreler var, bir dene istersen. Bütün e-mail' ları okuyorum ama mail serverımız değiştiğinden, geçici olarak yanıtlayamıyorum. Siteyi tamamen açamıyorum, ama en azından hileler, ram kodları ve tam çözümler gibi birkaç bölümü yayınlayacağım.

ÇİP ÇİP ÇİP

Merhaba MegaEmin, Bu benim size ilk yazışım. Ben bir PlayStation 2 sahibiyim ama çipsiz olduğu için evde öyle köşede yatıyor. Acaba PS One çipi, PS2'ya da oluyor mu? Olmazsa bile ben taktırırsam ne gibi sorunlarım olur? Şu an İstanbul'da kopya PS2 oyunları var mı?

ALP EREN ŞAHİN – GİRESUN

Çip ve kopya ile ilgili düşüncelerimizi biliyorsun. Hele PS2'ya PSOne çipi taktırma fikrin tamamen uçuk. "-Taktırırım ben" demişsin ama uyduramazsın. Belki yapıştırabilir veya kaynak yaptırabilirsin ama bence deneme hiç. Bozarsın 700 kaatlık aleti. Maalesef İstanbul'da kopya PS2 oyunları var.

HABERLER

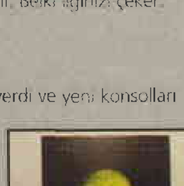
Ekran 5 inch' lik, Thin Film Transistor (TFT) sıvı gösterim sistemli ve iki yanında birer wattlık iki hoparlör var. Ekranın altındaki düğmeler, aydınlık ve ses ayarı için. Sistem PS One' a, hazır olan yerlerinden vidalanarak oturtuluyor ve görsel olarak konsolla şık bir bütünlük sunuyor. Cihaz inanılmayacak derecede ince ve hafif (malum reklamlara benzedi); bu sayede portatif olması amacına daha da yaklaşıyor. Ekran, siyahı gibi siyahlar, çok net beyazlar, mükemmel renk ayrımı ve resim kalitesi ile çok iyi video deneyimi sunuyor. Kabul etmek gerekir ki, PlayStation oyunlarının bir televizyona oranla daha küçük bir monitörde oynanması, hataları da büyük ölçüde görünmez hale getiriyor. Bu küçük ekrana rağmen, RPG tarzı oyunlardaki yazıları okumakta hiç zorlanmıyorsunuz; bazen çok küçük veya eğik fontta yazılmış yazıların yarattığı problemi saymazsak. Hoparlörler boyutlarına göre



çok iyiler. Sonuna kadar açmadığınız sürece berrak ses çıkartabiliyor. Fazla bas olduğu söylenemez ama isteğe göre sub woofer bağlama opsiyonuna sahip (şaka!). Monitörün PS One' a bağlanmasını sağlayan konnektör, maalesef diğer sistemlere veya televizyon antenlerine uymuyor. Bu durumda aleti PlayStation 2, Dreamcast ve Xbox gibi sistemler için portatif monitör olarak kullanamıyorsunuz. Cihazın bir diğer handikabı da, araba şarjının olmaması. Bu özellik Sony lisanslı olmayan diğer monitörlerde dahili. Son olarak fiyatı... Çok değil, 130$ cık (!#*?). Yani konsolun kendisinden daha pahalı. Belki ilginizi çeker.

X-Box sağlam adımlarla geliyor

Microsoft, bir açıklama yayınlayarak söylentilere yanıt verdi ve yeni konsolları X-Box' ın Avrupa çıkış tarihinin Nisan' a çekilmediğini, planlandığı gibi 22 Şubat' ta piyasaya sürüleceğini duyurdu. Konsol, Japonya' da Genma Onimusha, Air Force Delta II, Silent Hill 2: Restless Dreams, Jet Grind Radio Future ve Double Steal (Wreckless) gibi oyunlarla beraber oyun severlerin hayatına girecek.





LEVEL CLASSIC

Devil May Cry™

İki Desert Eagle ve koca bir kılıcı olan, yarı şeytan bir herif size saldırsa, siz de ağlarsınız...

Capcom ilginç bir firma. Geçen ayki Resident Evil X: Code Veronica yazımı okuduysanız, serinin artık ömrünü doldurduğunu ve acilen yeni kana ihtiyacı olduğunu yazmıştım. Aradan bir ay geçmeden kafama düşen Devil May Cry, o yazıdan ağzımda kalan tüm acı tadı aldı götürdü: Uzun zamandır oynadığım en güzel aksiyon oyunu Devil May Cry, ve evet, bunu Max Payne de dahil olmak üzere söylüyorum.

Dantel gibi, ne o öyle?

Devil May Cry'ın ana karakteri Dante, beyaz saçları, kan kırmızısı pardesüsü ve deri çizmeleriyle tam bir karizma timsali. Yarı insan, yarı şeytan olan Dante, 2000 yıl önce efendisi Şeytan Prens'e karşı savaşıp insanlığı yokolmaktan kurtaran Sparta adlı bir şeytan şövalyenin oğlu. Şeytanlara karşı doğuştan nefreti olan Dante, onlarla başı belada olanlara (parası karşılığında tabii) yardım etmek üzere açtığı ofisi Devil May Cry'da otururken, sarışın bir hatun duvardan içeri motoruyla dalar. Aralarında geçen oldukça etkileyici(!) bir konuşma sonrasında Dante, babasının hapsettiği şeytan Maldur'un tekrar piyasaya çıktığını öğrenir. Zaten kanı kaynamakta olan beyaz saçlı, artist kılıklı dostumuz Trish'in peşinden (sarışın afetin adı) mevzu bahis şeytan prensin merkez üssü olarak kullandığı adaya doğru yola çıkar.



Su katmak mı? Yakışmaz...

Devil May Cry su katılmamış bir aksiyon oyunu. Başından sonuna kadar sakin kalabildiğiniz çok nadir anlar oluyor. Dante çift magnumlarını ve kılıcını kullanarak önüne çıkan herkesi biçerek ilerliyor. "Biçerek" dediysem oyunun kamyoncu kavgası gibi kaba bir oynanışa sahip olduğunu düşünmeyin sakın. Yaptığınız hareketler ve kombolar sadece "artistik" olarak nitelendirilebilir. Duvarlardan sekip düşmanı havadan yarmalar, önce kılıcı sokup havaya atmak ve havadaki düşmanı çifte magnumla delik deşik etmeler, havadayken şeytana dönüşüp etrafa yıldırım yağdırmalar...

Oyunun dur durak bilmeyen aksiyonunun bir sebebi de, bulacağınız silahlar ve bunların özel güçlerini almak için duyacağınız dayanılmaz istek. Oyunda ilerledikçe Alastor adlı bir kılıç ve Ifrit adlı bir eldiven bulacaksınız. Her iki silah için de alabileceğiniz özel hareketler var. Bu özel hareketleri satın almak için Red Orb adlı kızıl küreleri (hadi canım!?) toplamalısınız. Ve Red Orb'lar da düşman kesince ortaya çıkıyor. Anladınız değil mi? Daha çok yaratık kes, daha fazla Red Orb topla. Daha fazla Red Orb topla, daha güçlü hareketler al. Daha güçlü hareketler al, ki daha da fazla düşman kesip, daha da güçlenebilesin. Bir mekandan çıkıp, geri geldiğinizde yaratıkların dirilmesi de bu kısır döngüyü destekliyor. Eğer oyunun aksiyonu sıkıcı olsa, bu kes-topla-satın al döngüsü sıkıcı olabilirmiş, ama maalesef, oyunun aksiyonu muhteşem! Ve işin en güzel yanı da ne biliyor musunuz, bunca aksiyonun ortasında istediğiniz hareketi yapabileceğiniz kadar kolay oyunun kontrolleri. Müthiş rahat, PS2 oyunlarına

INFO-BOX | **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom/Aral İthalat (0212) 2592673

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Analog Kontrol, Dual Shock

LEVEL CLASSIC

yabancı olan tribün arkadaşlarım bile 5-10 dakika içinde bütün karmaşık saldırıları yapabilir hale geldiler.

Bu arada, Alastor ve Ifrit'i kullanacağınız yerler çok farklı. Alastor size yıldırımların hızını ve uçma kabiliyetini, Ifrit ise alevlerin gücünü veriyor. Oyunun ortasına kadar hep Alastor'u kullanıyorsunuz, çünkü hızlı ve Devil Trigger ile şeytana dönüştüğünüzde (az sonra değineceğim) Boss düşmanlara karşı en etkili saldırı şekli olan uçarak yıldırım yağdırmayı yapabiliyorsunuz. Ama oyunun ortalarından sonra gelen düşmanlar çok güçlü ve çok fazla enerjiye sahip olduklarından, en kısa yoldan Ifrit ile haklarından gelebiliyorsunuz. Yine de zaman zaman Alastor'a dönmeniz gerekiyor, hatta daha çok Alastor'un özel güçlerini aldım diyebilirim.

Küre mi? Delikanlıyı bozar...

Topladığınız küreler sadece kızıl olanlar değil. Kızıl kürelerle yeni güçler ve istediğiniz zaman kullanabileceğiniz sağlık, şeytan gücü dolduran yıldızlar alabiliyor, kapalı bazı kapıları ancak belli miktarda kızıl küre ile açabiliyorsunuz. Yeşil küreler sağlığınızı dolduruyor, sarılar öldüğünüzde kaldığınız yerden devam etmenizi sağlıyor. Mavi kürelerden dört tane topladığınızda ise maksimum sağlık miktarınız artıyor. Etrafta çok (hatta hiç) bulunmayan mor küreler ise şeytan gücünüzü dolduruyor.

Şeytan gücü (Devil Trigger) oyunun bir başka güzelliği. L1 tuşuna basarak harekete geçirdiğiniz şeytan gücü, vuruşlarınızın gücünü üç katına çıkartıyor. Ayrıca elinizdeki silaha bağlı olarak, gçok güçlü hareketler yapabiliyorsunuz. Ayrıca hızlanıyorsunuz. Ayrıca, şeytan gücünüz açıkken enerjiniz doluyor. Eh, böylesi bir gücün karşısında oyundaki bütün şeytanların birbirine sarılıp hüngür hüngür ağlamaması için tek sebep, "Devil Trigger"ın süreli olması, ama bu süreyi de mor kürelerle uzatabiliyorsunuz. Yaratık patakladıkça dolan bu güç, oyun boyunca en büyük yardımcınız olacak.

Gotik motik, yanlış olmasın bize?

Diğer bir sebep ise, grafiklerinin dip düşürtecek seviyede olması. Bizim odaya gelip giden çok olur, ama pek az oyun istisnasız herkesin ilgisini çekmeyi başarır. Devil May Cry oynadığım seanslardan birinde, abartısız söylüyorum, toplam sekiz kişilik bir tribün oluşmuştu etrafımda. Oyun için tasarlanan mekanlar inanılmaz detaylı ve ayrıntılı. Oyunun başladığı kaleden, kolezyuma, ağzınızın açık kalacağı hayalet gemiden cehenneme kadar bütün mekanlar detaya boğulmuş. Ve bu güzellikler sadece seyirlik de değil, şeytani bir çevikliği olan Dante etrafta gördüğünüz her sütun, çıkıntı, duvardaki çatlak ve deliklerden atlıyor, sekiyor ve düşmanlarının etrafında resmen dansediyor... Devil May Cry tam bir sanat eseri. Gotik mimariden hoşlanıyorsanız ders alabileceğiniz derecede inandırıcı ve gerçek.

«Oyundaki her yaratık Capcom'daki bir grafik sanatçısının gecelerce uykusuz kaldığının kanıtı sanki.»

DEVIL MAY CRY	95

Grafik • Kusursuz diyebilirim. Mekanlar, karakterler, kullanılan kamera açıları, hatta ara videolar bile.

Atmosfer • Oyun sizi korkutmuyor. Ama zaten amacı da o değil. Oyun sizi etkiliyor desem, daha doğru olur sanırım.

Ses • Müzikler, heavy metal'den hoşlananları mest edecek. Sesler ise bir aksiyon oyununda olması gerektiği gibi, ama mükemmel değil.

Oynanabilirlik • Bu kadar harekete ve aksiyona rağmen asla kontrolü kaybetmemenizi sağlayacak rahatlıkta bir kontrol şablonu var. Oyun biraz zor diyebilirim ama.

Sadece mekanlar değil, başta Dante olmak üzere tüm karakterler de müthiş tasarlanmış. İplerinin ucunda üstünüze üstünüze gelen kukla ordularından, şekilden şekile giren siyah kaplana ve yarı lav-yarı kaya akrep yaratığa kadar, her yaratık Capcom'daki bir grafik sanatçısının gecelerce uykusuz kaldığının kanıtı gibi sanki.

Oyunun ses efektleri ve müzikleri de mükemmel, ama heavy metal'den hoşlananlar için. Dövüşler sırasında hızlanan gitar, adrenalini tepeye vurduruyor. Duruma göre yavaşlayıp hızlanan müzikler oyunun atmosferine cuk diye oturmuş bence.

Abi dur, patlayacaksın karizmadan...

Ve sevgili okuyucular, mükemmel bir oyunu daha tanıtmış olmaktan gurur duyuyorum size. Çok nadir olarak incelediğim bir oyuna hiç kötü laf etmeden bir yazıyı bitiririm ben, bilirsiniz. Ama Devil May Cry, edilen tüm övgüleri hakediyor. Oyunda sizi tek üzecek olan şey, 10-15 saat içinde bitecek olması. Son sözüm şudur ki: Playstation 2 sahibiyim diyen herkesin mutlaka, ama mutlaka sahip olması gereken bir klasik Devil May Cry.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Lav-akrebin attığı alev toplarını ateş ederek durduramazsınız!

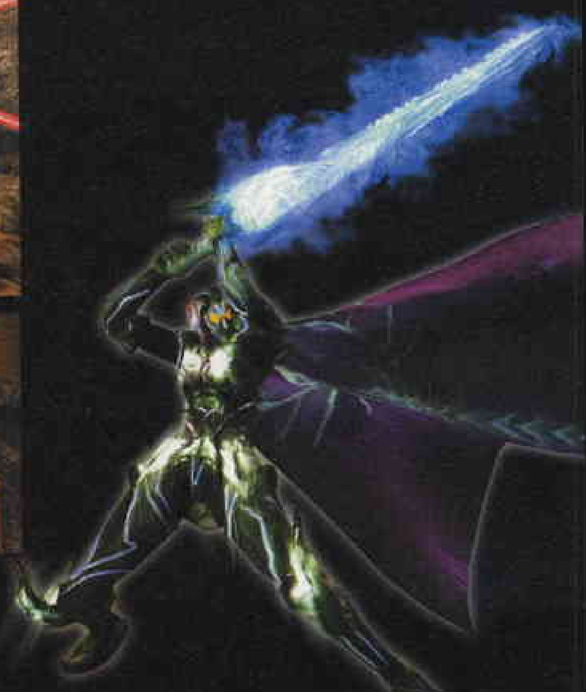




Oyunun ortalarında üç kere kapışacağınız Griffon'a bomba atarı kullanın.







LEVEL HIT

KLONOA 2 Lunatea's Veil



İşte size kafa karıştırmayan, pırıl pırıl bir platform oyunu...

Namco 1997 yılında piyasaya sürdüğü ilk Klonoa sessiz sedasız gelip, Playstation'cıları mutlu etmişti. Çok iddialı olmasa da, 3D grafiklerle, 2D platform oynanışına sahip olan Klonoa, ikinci oyunuyla geri döndü; bu sefer Playstation 2'ye.

Koca kulaklı Klonoa

Dört harmoni çanının dengeyi koruduğu Lunatea'ya kötü bir güç tarafından beşinci bir çan (hüzün çanı) getirilir ve ülkedeki düzeni bozar, yaratıklar ortaya çıkar ve bütün rahibeler hastalanır. Klonoa, genç bir rahibe olan Lolo ve



onun arkadaşı olan hafif asabi ve yamuk tipli Popka ile karşılaşır. Lolo, Klonoa'dan ülkeyi kurtarması için onlara yardım etmesini ve elindeki güç yüzüğünü kullanmasını ister ve Klonoa da hiç düşünmeden kabul eder. Bu tür oyunlarda senaryonun önemi olmasaydı bu hikaye ile bayağı dalga geçerdim, ama çok şükür ki Klonoa'nın oynanışının tatlılığı nedeniyle senaryoyu çok fazla kafanıza takmıyorsunuz.

Çizgi filmsi grafikleri ve sevimli (hatta fazlasıyla sevimli) karakterleriyle Klonoa 2, daha çok genç oyunculara hitap ediyor gibi görünebilir, ama benim gibi pek "küçük" sayılamayacak oyuncuları da çekecek birçok yanı var. En önemlisi de basit oynanışı. Zıplama, ateş etme ve yürüme dışında kullandığınız tuş yok, Klonoa 2. Grafiklerinin tatlılığı, mutlu müzikleri de bu basit oynanışla birleşince ortaya tam kafa dinlemek için yaratılmış bir oyun çıkmış.

Patlak gözlü Klonoa

Grafik olarak eskilerin Pandemonium örnek alınmış. Şöyle ki, siz tam teşekküllü 3D bir dünya içindesiniz, ama izlediğiniz yol hep iki yönlü. Yani X ekseninde koşarken, Y ekseninde zıplıyorsunuz, ama Z ekseni işin içine hiç karışmıyor. Eski platform oyunlarının tadını vermesinin nedeni de bu zaten, 3D sadece oyunun grafik güzelliğini irdelemek için kullanılmış.

Klonoa, elindeki güç yüzüğünü kullanarak düşmanlarını yakalıyor. Yakaladığı düşmanın cinsine göre onları belli bilmeceleri çözmek için veya sadece üstlerine basıp daha yükseğe zıplamak için kullanabiliyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bazı bulmacaları (ki bazılarını çözmek için kafa patlatmanız gerekecek) sadece belli özellikleri olan yaratıkları belli sırada birbirinin üzerinde kullanarak geçebiliyorsunuz.





KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL	85

Grafik • Karakterlerde Cel-Shading tekniği kullanılmış ve çok tatlı gözüküyorlar. 3D'nin sadece süs amaçlı kullanıldığında ortaya güzel şeyler çıkabileceğinin iyi bir örneği

Atmosfer • Senaryonun komikliği bir yana, oyun sizi ilk 15 dakika içinde sarıp sarmalıyor. Hiçbir oyun bu kadar şirin olmayı haketmiyor kanımca!

Ses • Mutlu müzikler ve komik konuşmalar herkese göre olmayabilir. Ama oyunun konseptiyle daha uyuşan bir birliktelik düşünemiyorum.

Oynanabilirlik • Oyunun en güçlü yanı. Bu kadar basit bir oynanışı, giderek zorlaşan bilmecelerle birleştirebilmek her oyunun başarabildiği bir şey değil.

Oyunun bir güzelliği de burada yatıyor. Tam ortamlarda hoplayıp zıplamaktan sıkıldığınız anda ilginizi çekecek bir değişiklikle karşınıza çıkıyor. Aralara kaykayla nehirden ve karlı bir dağdan aşağı kaydığınız, hiç hızınızı kesmeden bir Boss'dan kaçtığınız ve geçmek için refleklerinizle birlikte zekanızı da kullanmanız gereken bölümler çok iyi serpiştirilmiş. Bütün bunlar oyunun grafiklerindeki tatlılıkla birleşince, sık sık oynamak isteyeceğiniz bir platform macerası çıkmış ortaya.

Kafa tatili Klonoa...

PS2'nin konseptine yakışan bir oyun Klonoa 2. Yani aç, CD'yi koy, oyna, stres at... Tatlı müzikleri, grafikleri, komik karakterleri ve hiç sıkmayan oynanışıyla, beni tekrar tekrar kendisini oynamaya ikna etti. Kendinizi hep "ağır" oyunların adamı olarak gördüyseniz bile, Klonoa 2'den zevk alabilirsiniz.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

INFO-BOX	PLATFORM

Bilgi İçin • www.namco.com
Yapım • Namco
Dağıtım • Namco / Sony

Desteklenenler • 1 oyuncu, Dijital ve Analog Kontrol, *Dual Shock*

LEVEL HIT





Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Crash Bandicoot'un yapımcıları, yeni bir şahesere imza atmış bulunuyor

Şu son bir ay Emin'in uzaklarda olmasından dolayı PC'den fazla PS2 oyunlarıyla uğraştım. Ve PC için neden daha fazla eğlenceli oyun yapılmadığını kendime sormama yol açan oyunlardan birisi de Jak & Daxter oldu. E3'te duyurulan J&D, her yönden mükemmel bir platform oyunu.

Jak & Daxter oyunun iki ana karakteri. Jak etrafta dolaşıp her türlü zıplama, toplama ve problemi çözmeyi üstlenirken, Daxter ikilinin maymunu. Her türlü espriyi yapan sincap tipli arkadaşınız, oyunun başında düştüğü Dark Eco kuyusu tarafından bu hale getiriliyor. Ve inanın sincap hali, normal halinden çok daha sevimli. Oyun boyunca Jak'in omzunda oturup maymunluk yapan Daxter, oyunu götüren bir numaralı karakter.

J&D'nin dünyası, birbirine bağlanmış birçok bölümden oluşuyor. Devasa büyüklükteki bu dünyada bölümler arasında, ilginçtir, hiç yükleme zamanı yok. Oyunda ana amacınız etrafa dağılmış Power Cell'leri toplamak. Bu Power Cell'ler genellikle ulaşması zor yerlerde, ulaşmak için birşeyler yapmanız gereken yerlerde, veya sizden bir şeyler isteyen ada sakinlerinde bulunuyor. Bu ada sakinlerinin istekleri de yine etrafta bulacağınız şeyler, genellikle de yumurta şeklindeki Precursor Orb'lardan 90 tane oluyor. Anlayacağınız Jak & Daxter klasik hopla, zıpla ve topla formülünün uygulandığı bir platform. Tabii hepsi bu değil, eğer öyle olsaydı, aşağıdaki puanı alamazdı.

Mavisi ayrı, yeşili ayrı dert

Jak & Daxter'ın dünyasında dolaşırken bulacaklarınız sadece orb'lar değil. Size çeşitli güçler sağlayan Eco adlı büyü güçlerini bulacaksınız. En çok bulunan yeşil Eco sağlığınızı, mavi Eco hızınızı arttırır ve bazı özel platformlardan havaya fırlamanızı sağlar. Sarı Eco alev topları atmanızı, kırmızı Eco saldırı menzilinizi genişletir. Yeşil hariç bütün Eco güçleri kısa süreler için kullanılabilir. Oyundaki birçok bilmece de bu güçlerin doğru yerde kullanılması üzerine kurulu olduğundan eliniz ayağınıza dolaşabiliyor, ama oyunun eğlencesi de burada zaten.

Jak & Daxter'ın grafikleri için "müthiş"den başka bir şey söyleyemem. Bütün dünya birbiriyle uyumlu pastel renklere boğulmuş ve mutlu bir tropik adada olduğunuz hissini pekiştiyor. Karakter animasyonları neredeyse kusursuz. Ama özellikle Jak ve Daxter'ın animasyonları muhteşem. Dönerek tekme attığınızda savrulmamak için Jak'in saçına asılan Daxter'ın, bir kenardan sarktığınızda sizi yukarı çekmeye çalışıp beceremeyince tekrar omzunuza düşmesi gibi ayrıntılar müthiş yapılmış.



Müzikler de ayrı güzel. Oyunun o tropik havasını destekliyor ve çoğu oyunda (hatta Devil May Cry'da bile) olduğu gibi fazla ön plana çıkıp oyunun seslerini bastırmıyor. Karakterlerin seslendirmeleri de çok özenli yapılmış. Ama Jak'in neden hiç konuşmadığını anlayabilmiş değilim.





Oyunun birkaç eksiği de var tabii. Mesela, bölümler fazlasıyla geniş, birinden diğerine kolayca gidebilmeniz için ışınlanma noktaları konulmamış olması tekrar aynı yerlerde taban tepmenize yol açabiliyor. Ayrıca, bazen yapmanız gereken şeyler tam olarak açıklanmadığı için, bayağı uğraşıp kendinizin çözmesi gerekiyor. Tabii bunlar sağlam platformcuların hemen gözardı edebileceği eksiklikler.

Sonuç

Jak & Daxter, Playstation 2'nin en başarılı platform oyunlarından biri. Bu kesin. Arkasındaki grubun daha önce PSOne için Crash Bandicoot serisinden tecrübeli olmasının da bunda payı yok değil. Eğer bu sıra PS2 için bir tane platform oyunu almayı düşünüyorsanız, seçiminizi Jak & Daxter'dan yana kullanmanızı tavsiye ederim.

Sinan Akkol I sakkol@level.com.tr

INFO-BOX | **PLATFORM**

Bilgi İçin • www.naughtydog.com
Yapım • Naughty Dog
Dağıtım • Sony CE / Sony

Desteklenenler • 1 oyuncu, Analog Kontrol, Dual Shock

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY **90**

Grafik • Karakterler, animasyonlar ve dünya müthiş görünüyor. Özellikle de Jak ve Daxter'ınkiler

Atmosfer • Sürekli birşeyler toplayıp yeni yerlere ulaşma isteği sizi oyuna bağlıyor.

Ses • Oyunun havasını tamamlıyor. Müzik hiçbir zaman rahatsız etmiyor. Karakter seslendirmeleri de çok başarılı.

Oynanabilirlik • Bölümler arası geçiş için kısayollar olsa, mükemmel olabilirmiş. Ama şu haliyle eksikleri gözardı edilebilir.



Kaçın, efsane geri döndü!!!

Sevgili okuyucular, az sonra incelemesini okuyacağınız Street Fighter Ex 3 yazısına başlamadan önce sizlerin bilgisine sunmamız gereken bazı gerçekler bulunuyor. Bu şekilde dergimizde olup biten son gelişmeleri ve bazı oyunların dergi ahalisi üzerinde nasıl etkiler yarattığını daha iyi anlamış olacaksınız.

Gerçek 1 : Geçen ay konsol sayfalarında Tuğbek, Sinan ve Burak'ın yazılarını görünce pek çoğunuz anlamışsınızdır, dergimizde nur topu gibi bir PS2'miz bulunuyor. Başlangıçta bu aletin masumiyetinden kimsenin şüphesi yoktu. PC'lerinden vazgeçmemeye niyetli kahraman LEVEL editörleri Ghost Recon gibi uzun yükleme süreli oyunlarda ya da CD bastıkları sırada canları sıkılmasın diye el atıyorlardı joypad'e.

Gerçek 2 : Kasım ayının sıradan gibi görünen bir gününde benim (evet, gerçek sorumlu benim!) dergiye ikinci joypad'i getirmem ile Level ahalisi Gran Tourismo, Street Fighter gibi oyunların pençesine düşüverdi. PC'ler inceden ihmal edilmeye başladılar.

Gerçek 3 : Sinan Street Fighter'ın "kendi karakterini kendin yarat" bölümüne iyice sardırdı. "Dur şu komboyu da öğretiyim, üç beş EXP daha alim!" derken PC'sine iyice uzaklaştı. PC'nin "Sinan, hayatım hani bu hafta bana RAM alacaktık, bak eve de geç geliyorsun, yoksa hayatında başka biri mi var?" gibi sorularına ancak kaçamak yanıtlar verebildi. Bir akşam cebinden çıkan ruj lekeli PS2 CD'si yüzünden bir hayli takışan Sinan, PC'sinin gönlünü ancak bir buket RAM yaptırarak alabildi.

«Bu arada Sinan'ın karakterinin özel hareket yaparken "Slayding Arrow!!" diye bağırmasına yarılıyoruz.»

Gerçek 4 : Gökhan, Street Fighter'da yılların deneyimini konuşturmak suretiyle önüne geleni patakladı. Yalnız, her oyunda Vega'yı seçen Gökhan'ın pençesi kırıldıktan sonra oyun hakimiyetinin hızla düşmesi "Acaba olay pençede mi?" sorularını akla getirdi.

Gerçek 5 : Tuğbek, "Street Fighter da neymiş, yıllar yılı bıkmadınız şunu oynamaktan. Bir nesil atari salonlarında heba oldu şu oyun için!" yorumunu yaptı. Ancak bir süre sonra Tuğbek'in Counter oynarken gösterdiği becerinin onda birini special move, combo, super combo konularında gösteremediğini gözlemledik. Bu kez de aklımıza gelen "kedi-ciğer ilişkisi" oldu!





Capcom'dakilerin doğum kontrol yöntemlerinden haberleri yok galiba!

İşte dergiden PS2 ve Street Fighter ile ilgili son gelişmeler. Biraz da SF EX3'ün kendisinden bahsedelim. Yalnız yazıyı okuyanların Street Fighter ile ilgili az da olsa bilgi sahibi olduklarını varsayıyorum. Aksini düşünmek bile istemiyorum, çünkü SF EX3 serinin tamı tamına 21. oyunu, "yuh" derler adama!!!.

EX adı 1996 yılında ilk üç boyutlu SF versiyonu için kullanılmış ve PS için geliştirilmişti. Serinin PS2 için geliştirilen ilk oyunu ise EX3 oldu. Bu nedenle ağırlıklı olarak EX3'le gelen değişikliklerden bahsedeceğim.

Teker teker geliiinnnnn!!

SF EX 3'te Hayate dışında EX2'deki karakterlerin hepsi bulunuyor. Ama tüm eski karakterlerden önemlisi, oyunda "Ace" adında tamamen sizin geliştireceğiniz bir karakterin olması. "Character Edit Mode" menüsünü açarak karakteriniz için bir görev alıyorsunuz. Görevdeki başarınıza göre EXP kazanıyor, kazandığınız EXP'yi de yeni hareketler satın almakta harcıyorsunuz. Yeterince geliştiğini düşünüyorsanız "original mode" ve "arena mode" seçeneklerinde kendi karakterinizi kullanabiliyorsunuz. (Bu arada Sinan'ın karakterinin özel hareket yaparken "Slayding Arroov!!" diye bağırmasına yarılıyoruz !)

EX3'deki önemli değişikliklerden biri de aynı ekranda ikiden fazla dövüşçünün yer alabilmesi. Örneğin "Dramatic Battle" seçeneğinde üç

INFO-BOX **DÖVÜŞ**

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • Capcom
Dağıtım • Capcom/Aral İthalat

Desteklenenler • Dijital kontroller, 2 Kişi

Kombo Mombo, Kafam Kazan Oldu Diyenlere

SPECIAL MOVE : Herhangi bir enerjiye gereksinim duymadan yapılan hareketler. Rakip blok yapsa bile az bir miktar enerji götürür (Örneğin atari salonu terminolojisinde "Aduket" olarak geçen Ken ve Ryu'nun "Hadouken"i).

THROW / THROW ESCAPE : EX3'de rakibi tutup fırlatma hareketi değişti. Artık ➔ ya da ← + küçük tekme + küçük yumruk kullanılıyor. Sizi tutmak isteyen rakipten kaçmak için de aynı tuşlara basmanız gerekiyor.

HARD ATTACK : Orta tekme + orta yumruk tuşlarına aynı anda basarak yaptığınız bu hareket, karşılanmazsa rakibi bir süre sersemletiyor. Eğer başarırsanız hemen arkasından tutup fırlatmanızı ya da super kombo yapmanızı öneririm.

SUPER COMBO : Special move'dan daha güçlü hareketlerdir. Üç bölümden oluşan kombo barının bir bölümünü harcayarak yaparsınız. Bunlar da karşılansalar bile rakibe biraz hasar verirler.

METEOR COMBO : En güçlü hareket. Kombo barlarından üçünü de harcar, ama inanın değiyor!

KARAKTER DEĞİŞTİRME : Büyük tekme + Büyük Yumruk'a aynı anda basınca yedek bekleyen karaktere geçiş yaparsınız.

CRITICAL PARADE : ↓↘➔ + Büyük tekme + Büyük Yumruk Her iki karakterin kombo barlarından en az ikisinin dolu olması gerekiyor. Yaptığınızda yedek karakter de ekrana geliyor ve ikisi bir süreliğine aynı anda özel hareket yapıyorlar. Herhangi iki karakter tarafından uygulanabiliyor.

METEOR TAG COMBO : Bu hareket üç dolu kombo barı istiyor ve Critical Parade'in daha gelişmiş bir versiyonu. Yalnızca belli karakter kombinasyonlarında işliyor. (Ken ve Ryu aynı takımdaysa mesela)

MOMENTARY COMBO : Bir Special Move rakibe ulaştığı anda tekme ya da yumruk atarak hareketi devam ettiriyorsunuz. Örneğin Hadouken rakibe çarptığı anda bir de tekme atmalısınız. Yapmak başta zor gelebilir, biraz pratik gerektiriyor.

CANCEL : Normal bir vuruşun hemen ardından hiç ara vermeden Special move yaparsanız bunun adı cancel oluyor. Bu hareket de çok iyi zamanlama istiyor.

SUPER CANCEL : Bir Special move ya da Super Combo'nun hemen ardından bir diğer Super Combo'ya geçebilirseniz bunu da başardınız demektir. Afiyet olsun!





dövüşçüye karşı aynı anda mücadele edebiliyorsunuz. Tabii SF raconuna uygun, adil bir dövüş olması için rakiplerinizin her birinin yaşam enerjileri üçte bire düşüyor.

*Oyuna "original mode" seçeneği ile başlar*sanız ard arda bir sürü dövüş yapıyor ve sonunda SF serisinin değişmez oyun sonu adamı olan "Bison"la kapışıyorsunuz. Ama eskisi gibi her dövüşçüyle sekiz on dövüş yapmıyorsunuz. Oyuna başlayıp bitirene kadar yapacağınız dövüşlerin sayısı sadece altı! Yanlış okumadınız, neden bu kadar kısa yaptıklarını ben de bilmiyorum, ama eğer SF deneyiminiz varsa bu altı bölümü on dakika içinde bitirmeniz bile mümkün. Yalnız ilginç olan, bu altı dövüşün bazılarında birden çok karakterle aynı anda dövüşüyor ve yendiklerinizi kendi takımınıza geçirebiliyorsunuz. Daha sonraki dövüşlerinizde ister başta seçtiğiniz adamla, ister yeni transfer ettiğinizle, isterseniz de her ikisiyle birden dövüşebiliyorsunuz. Örneğin dövüşün ortasında karakterinizi değiştirip yerine yedeğini geçirebiliyorsunuz. Bu yeni sistemin benim en sevdiğim tarafı ise iki dövüşçünün AYNI ANDA VE BİRLİKTE özel hareketler yapabilmeleri.



Görmeyeli uzamışsın!

Eğer bölümleri size önceden belirtilen şartlarda geçerseniz (örneğin super combo'yla bitirmek ya da "perfect çekmek" gibi) madalyalar kazanıyorsunuz ve çeşitli sürprizleri (Kötü Ryu gibi..) açabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda dokuz gizli dövüşçü bulunuyor.

Her şey iyi hoş da eksikleri yok mu? Olmamı, elbet va! En başta müzikler beni hiç tatmin etmedi. Eski SF oyunlarını hatırlatsın diye kaliteyi düşürmek mi lazım, ey Capcom abilerim?! Aslında grafiklere de söyleyecek bir çift sözüm olurdu, mesela o Zangief'in tipi ne öyle, maymun etmişiniz adamı, ama bereket versin renkler canlı, arka planlar iyi de grafikler sınıfı geçiyor. Tempo biraz düşmüş gibi, lakin böylesi daha iyi olmuş. Joypad'in tuşlarını çatırdata çatırdata oynamaktansa biraz daha stratejik bir hal almış. Oynanabilirlikte de bir sorun çıkacağını sanmıyorum, komboları rahat rahat yapabiliyorsunuz, hatta bazı eski oyuncular oyunu "fazla kolay" olmakla bile suçlayabilirler. Bitirmek kolay olabilir belki, ama kendine güvenen tüm altın madalyaları toplamaya çalışsın bakalım diyorum!

Sözün özü : PS2 dünyasına bomba gibi düşmek, fırtınalar yaratmak gibi kavramlar SF EX3 için geçerli olmayabilir, ama *"ikinci joypad + oynayacak arkadaş"* tuşlarına aynı anda basınca super kombo oluyor, saatlerce takılıyorsunuz. Hem eski oyunların da hatırı var, çekinmeden ilgi gösterebilirsiniz.

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

STREET FIGHTER EX 3 — **76**

Grafik • Mekanlar güzel ama karakterler biraz daha özenilebilirmiş.

Atmosfer • Herhangi bir SF'dan eksiği ya da fazlası yok.

Ses • Bizce oyunun en zayıf tarafı. Çok daha iyi olmalı ve atmosferi kökten değiştirmeliydi, ama gel gör ki, pardon gel duy ki...

Oynanabilirlik • Hareketleri öğrendikten sonra zorlanmadan yapabildiğinizi fark edeceksiniz. En zor seviyede bile bitirmek çok uzun zaman almıyor.

airblade

Ayağınızı yerden kesecek bir macera

İlk PlayStation2 incelemesini yapan herkesin bu sayfalarda önce bir PC – konsol kıyaslaması yapması gelenekselleşti belki ama bu kez izninizle bu mevzuyu atlayıp, doğrudan PS2 hanesine bir artı koymak ve bu konuyu böylece kapatmak istiyorum.

AirBlade, zaten ancak konsola yakışacak türden bir oyun. Sallanan koltuğa kurulacak, gamepad'i elinize alacak ve televizyonu meşgul etmenize kimsenin laf etmeyeceği bir Pazar gününü, normalde sizi hiç mi hiç ilgilendirmeyen birtakım kötü adamları haklamaya ayıracaksınız. Trickstyle'ı bilenlere bir çeşit deja vu yaşatacak olan AirBlade, baştan sona hareketli bir oyun. Uçan bir kaykayın üstünde başka türlü olması da beklenemezdi zaten.

Esas oğlan Ethan

Oyunda, Geleceğe Dönüş filminde tanıştığımız, sonrasında çeşitli vesilelerle karşımıza çıkmaya başlayan uçan kaykaya zıplayıp kötü adamların kötü planlarını bozmak gibi bir misyonunuz var. Fakat bunu yapmak için, özellikle de oyun ilerledikçe, ortalama bir kaykaycıdan daha iyi olmak zorundasınız. Başlangıçta iki kişilik bir ekibiniz var. Aslında, tam olarak böyle değil, Ethan adında her türlü işin üstesinden gelmesi beklenen bir adamınız ve her zamanki gibi onun başına bela olan bir kız karakteriniz var. Pek de sürükleyici olmayan hikaye gereği kız arkadaşı kaçırılan Ethan, bir bir görevleri geçmek durumunda.

Oyunda farklı ayrıntıları olan iki ayrı modda şansınızı deneyebiliyorsunuz. Tek kişi oynarken dört seçeneğiniz var; görevleri oynayabilir, skor için kayabilir, ısınmak için serbest stil (Türkçeleştirmek için uğraşmasak mı, "freestyle" daha haysiyetli sanki?) ya da öğrenmek için "training" modunu deneyebilirsiniz. Bu dört mod arasında kararsız kalanların bilmesi gereken en önemli şey, eğer oyunla henüz tanıştınızsa kesinlikle doğrudan görevlere girmemek. Öncelikle biraz eğitim almalı, bunu kendinize yediremiyorsanız da en azından freestyle takılmalısınız. Çünkü görevler sırasında sizden yapmanız beklenen çok çeşitli artistlikler var. Görevlerde ilerledikçe oynayabileceğiniz karakter sayısı da artacak ve Ethan'dan sıkıldıkça bu yeni yüzleri deneyebileceksiniz. Keşke bu karakterlerin her birinin kendi uzmanlıkları da olsaydı da değişen sadece yüzler ve giysiler olmasaydı.







Multiplayer modda ise beş ayrı seçeneğiniz var ve bu modda işin içine ikinci biri girdiği için gamepad'i tutarken elleriniz daha fazla terliyor. İkiye bölünmüş ekranda ister skor yapmak için, ister belirli komboları *gerçekleştirmek* için, isterseniz de 6 arkadaş daha bulup zaman kısıtlı bir turnuvada en iyi olmak için yarışabilirsiniz.

Oyunu hazırlayan Criterion Software'de sokak hayatının inceliklerini, grunge çocukların ruhunu anlayan birileri olduğu belli. Gerçi asla kaykayıyla Beşiktaş'taki parka takılanlardan biri olmadım ama onlara uzaktan bakıp tarzlarını takdir edenlerden biri olarak AirBlade'de buna yakın bir deneyim yaşamak, fena bir his değil.

AIRBLADE	75
Grafik • Grafiker yeterince iyi, zaman zaman Ethan'ı duvarların içine girmiş halde görsek de görmemezliğe geliyoruz.	
Atmosfer • Sokaklar biraz daha canlı ve gerçek görünse iyi olurdu, atmosfer isteneni yeterince veremiyor.	
Ses • Müzikler iyi seçilmiş, bir kaykaycının sanatını icra ederken hoşlanacağı türden.	
Oynanabilirlik • Tuş kombinasyonlarına alışmak biraz zaman alabilir ama kısa sürecek.	

Teker üstü sevmeyenlere

Oyunun kontrolleri başlangıçta zor gelebilir ama bir süre sonra gamepad'ı sıkı sıkı tutan elleriniz kendiliğinden hareket etmeye ve hayal bile edemeyeceğiniz estetik hareketlerle sizi ordan oraya uçurmaya başlıyor. Görevler çok da sürükleyici olmadığı ve bazı noktalarda çok zorladığı için ben freestyle oynamayı tercih ediyorum ama freestyle takılabileceğiniz mekanların sayısını artırmak için de görevleri geçmeniz gerekiyor. Bu nedenle, ilk mekanda sıkışıp kalmak istemiyorsanız görevlere de ilgi göstermelisiniz.

Grafikler son derece detaylı ve temiz. Girdiğiniz mekanlar sokak kaykaycılarının rüyalarını süsleyecek kadar geniş ve bol malzemeli. Ginger dedikleri böyle bir şey olsaydı gerçekten de iddia edildiği gibi kent hayatını değiştirebilirdi ama şimdilik bu devrim sadece PS2 oyuncuları için geçerli.

Serpil Ulutürk | oblomovie@hotmail.com

INFO-BOX	SPOR
Bilgi İçin • www.criterion.com	
Yapım • Criterion Software	
Dağıtım • Sony	
Desteklenenler • Analog Kontrol, Dual Shock, 8 Oyuncu	

f1 2001

Oyunların PS2 versiyonlarına dikkat edilmesi gerektiğine bir kanıt...

PC'de oynadığım bu güzel oyunu PS2'de de incelemek için aslında pek de hevesli değildim. Çünkü PC ile benzerlikler göstereceğini, yeni birşeyler göremeyeceğimi tahmin ediyordum. İyi ki yanılmışım. Genel olarak PC'dekine benziyor fakat bir kaç olumlu değişiklik var. En azından driving school diye insanı bezdiren bir kısım yok, her pistte saniye rekoru kıracağım diye kendinizi harcamıyorsunuz, çok daha eğitici ve oyunu öğrenmenizde büyük katkılar sağlayan mini görevleriniz var.

Bu görevler kolaydan zora doğru sıralanıyor ve de oldukça kısa tutulmuşlar. Hepsi bir dakikanın altında bu testlerin. PC'de oynayanlar bilirler, testler otuz saniyeden başlayıp,bir buçuk dakikalık uzunluğa kadar geliyordu. Bu bir buçuk dakika sırasında bir tekerleğiniz bile dışarı çıksa en baştan başlıyordunuz ve sinir oluyordunuz. PS2'de testler daha kısa ve daha kolay olduğu için, bu konuda rahatız. Testlerde belli bir saniyeye %100 veriliyor, sizin yaptığınız süre bu rekora göre hesaplanıyor ve ona göre yüz üzerinden değerlendiriliyorsunuz. %60 yaptıklarınızda testi geçiyorsunuz. Testlerin hepsinde %50 ile %80 arası ortalama tutturamazsanız kilitli olan bir kaç tane şampiyonaya katılamıyorsunuz. Ancak merak etmeyin, yağmurlu olanlar hariç hepsini ilk veya en kötü ihtimalle ikinci denemenizde geçeceksiniz. En azından ben geçtim ve o kadar zor olmadığı kanısındayım. Yağmurlu olanlarda ise kafayı sıyırmanız an meselesi, en ufak bir hatanızda fıldır fıldır dönmeye başlıyorsunuz.

Unutmadan araya sıkıştırayım: Oyunda simülasyon ve normal olmak üzere iki tane sürüş modu var, simülasyon çok daha zor ve oyuna iyice alıştıktan sonra bu modda kullanmanız daha iyi olur.

O da nesi, dünya dönüyor...

Grafikler PS2'de bir başka güzel, bütün yansımalar üşenilmeden yapılmış, hatta arabanızın üstünde altından geçtiğiniz panoların yansımalarını görebilirsiniz. Hele bir de ben evimde P2 350 ile oyunu çalıştırdığım için, 640*480 çözünürlükte oynamıştım, PS2'deki grafikler bana aşmış gibi gözüktü, ağzımın suyu akarak oyunu ilk oturuşta 2,5 saat oynadım. Bu süre içinde bütün testleri geçtim, şampiyonalara katıldım, zamana karşı yarıştım, şampanyalar patlattım vs. Ama bildiğim birşey var ki oyundan fazlası ile sıkılmıştım, ardından gelen 3-4 gün boyunca PS2'den ve özellikle F1'den uzak durdum. Oyunda PC'deki gibi arabanız en ufak bir çarpmada ön kanadını, tekerleğini falan kaybetmiyor, hatta yaptığım testler sonucu 200 km hızla giderken önünüzdeki arabaya veya herhangi bir bariyere çarpsanız bile arabanıza pek bir zarar gelmediğini gördüm. Ne kadar uğraştıysam da PC'de çok kolay kırılan tekerlekleri bir türlü çıkaramadım.

Bu oyunda en çok zevk alacağınız kısım kesinlikle şampiyonalar olacaktır, çünkü bir puan yarışı var ve tek bir yarış sonunda değil, bütün yarışlardaki performansınıza göre yakaladığınız bir başarı var. Katıldığınız şampiyonalar için, size küçük bir tavsiye: Sıralama turlarını benim gibi üşengeçlikten atlamayın, "yarışta zaten sonuncu da başlasam ilk sıralarda yerimi alırım" diye düşünmeyin, çünkü bu pek mümkün olmuyor. Sonuncu başladığım bir yarışta en fazla yedinci olabildim ve puan alamadım. Bir daha da sıralama turlarını es geçmedim. Bunda rakiplerinizin yapay zekasının gelişmiş olmasının da payı var.







Hayır, sen spin atıyorsun

Oyundaki sesler PC'dekine oranla sanki biraz daha sönük, seslerdeki o gerçekçiliği ve atmosferi PS2'de görebilmiş değilim. Yalnız PC'de farket mediğim bir şey bir özellik dikkatimi çekti, pistte tribünlerin önünden geçerken büyük bir uğultu kopuyor, tıpkı gerçek hayattaki gibi.

F1 2001 genel olarak PC versiyonuna oranla daha fazla zevk alacağınız ve sizi çok fazla zorlamayan bir oyun. Ancak yağmurlu havalar zorlanma sınırlarımızı bile aşıyor diyebilirim. Açıkçası PS2 versiyonunu PC'dekine oranla daha çok sevdim ve daha fazla oynadım diyebilirim. Bol birincilik kazandığınız yarışlara...

Can Kori | can@level.com.tr

INFO-BOX | **YARIŞ**

Bilgi İçin • www.eagames.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • Electronic Arts/Aral İthalat

Desteklenenler • 2 oyuncu, analog pad

F1 2001 — **89**

Grafik • Grafikler zaten bu oyunun en iddialı kısmı, hava koşulları da iyi yansıtılmış.

Atmosfer • PC'dekine oranla daha kötü bir atmosfer var, ancak tatminkar.

Ses • Atmosferin çok iyi olmayışının başlıca sebebi.

Oynanabilirlik • Genel olarak oldukça iyi, normal ve simülasyon olarak ayrılmış modlar da güzel.

fifa2002

FIFA 2002' nin PlayStation çıkartması nasılmış bakalım...

Sonunda EA Sports, oyuncularını biraz olsun duymaya başladı sanırım. Oyunun çok arcade havasında ve gerçekçilikten uzak olduğunu savunan futbolseverler, bu yüzden Konami'nin Winning Eleven ve International Superstar Soccer serilerini tercih etmeye başladılar. Bunun farkında olan EA Sports da çaktırmadan bir iki değişiklik yapmaya, ve oyunu daha çok bir simülasyon havasına sokmaya karar verdi. Bunu yaparken en büyük rakibine bariz bir şekilde benzememeli, mevcut konseptini çok fazla bozmamalı, ama iki tarafı da memnun etmeliydi. İşi çok zor olan firma bence yapabileceği maksimum değişikliği yapmış. Neler mi yapmış? Görelim hep beraber...

«Artık sadece size sunulan yönlere kesin ulaşan paslar yerine, daha bağımsız toplar yapıyorsunuz.»

Çok koşan çabuk yorulur

Uğraşmış durmuşlar işte. Daha açılış demosunda futbolcuların ne kadar gerçekçi hareketler yaptığının üzerine basılmış, duygular, acılar ve tepkiler çok güzel ifade edilmiş. Takımınızın otuz beş gol attığı günlerin geride kalmasına çalışılmış. Yapılan bütün yenilikler bunun için; tamamen önleyemeseler bile, en azından gol sayısını düşürmeyi başarmışlar. Yeni Fifa' daki en büyük değişiklik, AI Passing ve AI Shooting özelliklerinin eklenmesi olmuş. Artık sadece size sunulan yönlere kesin ulaşan paslar yerine, daha bağımsız toplar yapıyorsunuz. Topun yönü ve şiddeti tamamen sizin elinizde. Aynı Konami'nin oyunlarında olan şiddet barı, bu oyuna da eklenmiş. Oyuncunuz topa, tuşa basılı tuttuğunuz süre oranında sert vuruyor. Eski sistemde yer alan koşu yoluna pas atma olayı iptal edilmiş. Artık adamınızı defansın arkasına sarkıtacak şekilde paslar verebilmeli ve gol atmalısınız. Tabii ki bu denemelerin çoğu topu kaptırma veya offside ile sonuçlandığından gol atmak daha da zorlaşmış denebilir; offside'ı kapatırsanız başka tabi. Kanattan orta yapacağınız zaman otomatik olarak kale önüne değil, yüzünüzün dönük olduğu yere topu gönderiyorsunuz. Alışmanız zaman alabilir yani. AI Passing ve Shooting'i, Options ekranından kapatabiliyor, eski sisteme dönebiliyorsunuz ama bir eksikle; koşu yoluna pas hala yok!

Başka yenilikler de yok değil. Topu rakibinizin ayağına kayarak almak artık çok daha gereksiz ve riskli bir hareket. Üstelik hakemler kartlarını daha doğru ve bonkörce kullanıyorlar. Gördüğüm bir diğer yenilik de penaltıların artması. Artık kaleci bile gole giden futbolcuya faul yapabiliyor. Çok kez topu kalecinin üzerinden aşırttıktan sonra faule maruz kaldım. İşin kötü tarafı zaten atmış olduğum gol sayılmıyor, yerine bir penaltı kullanıyorum. İşin daha da kötü tarafı yeni penaltı sistemini ilk kez denediğim için çoğunu kaçırıyorum. Evet evet, penaltıları gole çevirmek de artık çok zor. Yine o barı doldurmanız gerekiyor ve abartırsanız topu fezaya yollayabiliyorsunuz. Penaltı kullanmadan önce AI'leri kapatmanızı tavsiye ederim.

Oyun içi taktikleri önceden ayarlayabilir, atak, defans düzeni ve ölüm top dizilişlerini daha bir keyfinize göre kullanabilirsiniz. Top kontrolü eskiye göre çok daha önemli çünkü artık oyuncular daha çabuk yoruluyor ve insan hataları yapıyorlar. Üstüne üstük yapay zeka da çok daha iyi oynadığından, bir gol attığınızda gönül rahatlığıyla sevinmeye hak kazandığınıza inanabiliyorsunuz. Bütün bu değişiklikler sonucunda biraz daha az gol atabiliyorsunuz; yine de çok az değil ama. Her yükleme ekranında EA Tip (ipucu) diye bir kutu açılıyor ve oyun ile ilgili küçük hatırlatmalar yapıyor. Genelde burada şu gol problemi çözülmeye çalışmış. Bir notta şöyle yazıyor: "Çok gol mü atıyorsunuz? Zorluk derecesini arttırmayı deneyin!". Çözümü böyle bulmuşlar anlayacağınız. Her neyse, artık toplar bol bol kaleciden ve direkten dönüyor, böylelikle pozisyon zenginliği yaratılmaya çalışılmış ancak hala aynı tarz, ve insanı sinir edercesine AYNI golleri görmek kötü. Hakem sinir etmiyor, mevcut pozisyon bitene kadar maçı sona erdirmiyor. Sanırım EA Sports' un en az yorulduğu ve üzerinde çalıştığı oyunu FIFA 2002 olmuş. Gerçekçilik artmış mı? Kesinlikle hayır.

Bu kez hakemler kart gösterirken oldukça bonkör davranıyorlar.



Yürü be oğlum, kim tutar seni



INFO-BOX	SPOR

Bilgi İçin • www.easports.com
Yapım • EA Sports
Dağıtım • EA Sports/ Aral İthalat (0212) 6592673

Desteklenenler • Analog Kontrol, Multitap, 8 Oyuncu



Türk Milli Takımı ve Galatasaray da oyuna dahil edilmiş.



Kupa sevinci!



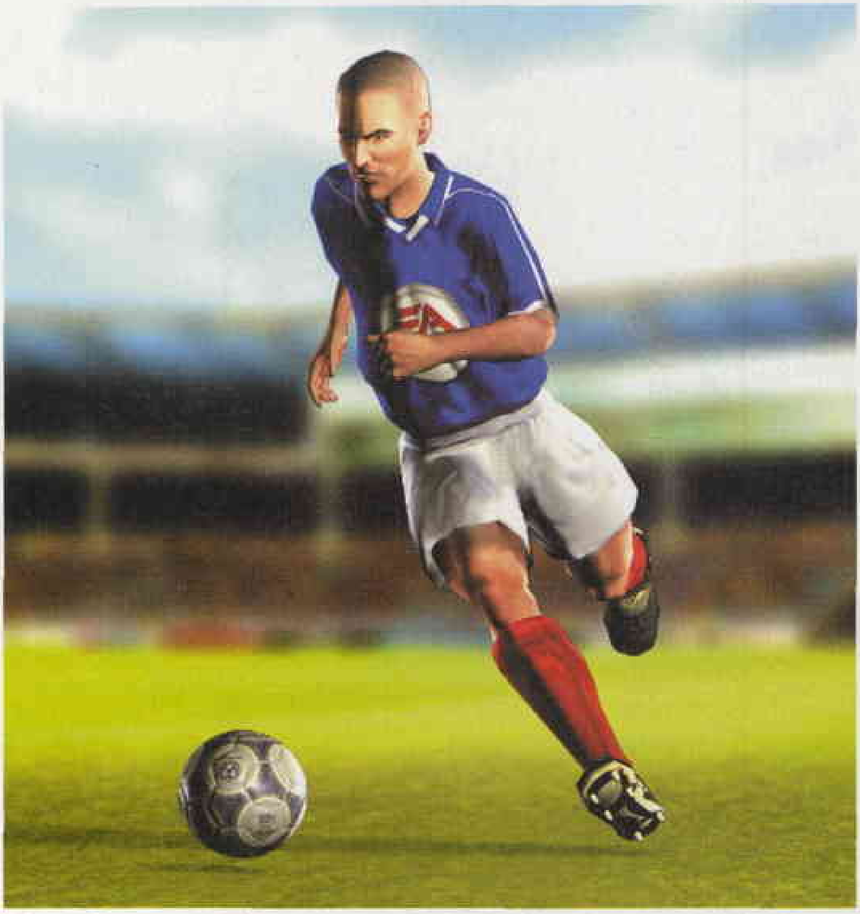
Turnuva bilgilerinize ve hilelere ulaşabileceğiniz "Rewards" ekranı

Fazla sallayan çabuk kopartır

Oyunda dostluk maçı, lig, antrenman, ve FIFA Dünya Kupası elemeleri gibi modlar var. 1998' de olanları hesaba katacak olursak, bu yılın ikinci yarısında EA Sports, World Cup 2002 isimli bir oyun daha çıkaracak gibi. Sebebi, aynı Fifa 98'de olduğu gibi, bu oyunda da bir 2002 Dünya Kupası elemeleri modu olması. Bu oyunda da herhangi bir ülke takımını seçerek Kore / Japonya 2002 Dünya Kupasına katılmaya hak kazanıyorsunuz. Bunun yanında türlü çeşitle tonla da turnuva var.

Oyuncuların görüntülerini, kabiliyetlerini ve üniformalarını değiştirebilmeniz güzel bir özellik. Bu kadarla da kalmıyor, oyuncu transferi yapabiliyorsunuz. Kulübünüzün parasına göre futbolcu alıp satabiliyor, takımınızı kafanıza göre yönetebiliyorsunuz. Hatta Fifa' yı sadece bir menajerlik oyunu gibi bile oynayabiliyorsunuz. Bir turnuvaya girdikten sonra, her maç öncesi gerekli ayarlamaları yapıp, Fixtures seçeneğine giderek simule edebilir, ve maçın sonucunu görebilirsiniz.

Fifa 2002'de her zamanki gibi titreşim, ve multitap ile sekiz kişiye kadar multiplayer desteği mevcut. Tuş kontrolleri için de artık üç seçeneğiniz var. Oyunun grafikleri, Fifa 2001 ile tamamen aynı. Her ne kadar PlayStation 2'deki ilerlemeye sahip olamasa bile bu donanım için bu halini iyi kabul ediyoruz. Gerçi genel olarak oyunun hızı azalmış diyebiliriz. Yine de hali hazırda futbolcu animasyonları bakımından en gerçekçi oyun FIFA 2002. Oyuncuların surat detayları birazcık daha arttırılmış. Birkaç kamera açısı var, ve eğer size uymazsa her birinin yükseklik ve yakınlık derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Fonda büyük bir top temasını işleyen yeni menüler çok şık. Objektif olmak gerekirse; ki gerekir, gereken cilayı yapmışlar. Daha fazlasını kimse beklemiyordu zaten.



Spikerler hala John Motson ve Andy Gray. Akraba olduk zaten bu adamlarla, biri amca oğlu, diğeri kirve oldu. Tezahürat, eski oyundakinin tamamen aynısı. Müzikler yine on numara ve bu kez biraz daha elektroniğe kaçmış. Enerji dolu 13 parça BT, Ministry of Sound, Gorillaz ve diğer mükemmel müzisyenlerden geliyor.

Her koyun... neyse işte.

FIFA 2002' nin yeni Rewards özelliği, oynanma süresini ciddi anlamda arttırıyor. Bu ekranda hangi turnuvaları tamamladığınızı ve hangilerinin kaldığını görebiliyorsunuz. Her tamamladığınız turnuva için bir futbolcu koleksiyon kartı ve bir hile açıyorsunuz. Baya baya ödül alıyorsunuz yani. Hileler de son iki senedir oyunda bulunmayan büyük kafalı futbolcular falan. Bonus babında açılan yeni turnuvaları da unutmadan söyleyeyim.

Her ne kadar Konami'nin futbol oyunlarını sevenler aradıklarını bu oyunda bulamayacaklarsa da, 75 lisanslı milli takım, İngiltere Premier Ligi, Alman Bundesliga, İspanyol Premier Ligi, Fransız LNF ve Amerikan MLS gibi 16 lisanslı ligi bünyesinde bulunduran FIFA 2002, hala bir numara gibi görünüyor. Bye&Smile....

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

FIFA 2002	87
Grafik • Geçen seneden ne eksik, ne fazla.	
Atmosfer • 1995' den beri bildiğinizden farklı değil.	
Ses • Yeni süper şarkıların dışında aynı tas & hamam.	
Oynanabilirlik • Yapay zekanın geliştirilmesi ve yeni pas sistemi oyunu daha keyifli, ama zor hale getirmiş.	

LEVEL HIT

syphonfilter3

Bakalım serinin üçüncü oyunu, emektar konsollarımızın üzerindeki tozu biraz da olsa silebilecek mi...

1999'un başlarında PlayStation'da çıkan ilk Syphon Filter, ilginç, değişik ve karmaşık yapısıyla bir çok oyuncunun ilgisini çekmişti. Ne var ki, henüz oyun yeteri kadar ilgiyi göremeden Metal Gear Solid isimli efsane oyun PlayStation sahipleriyle buluştu. Metal Gear Solid, gizlilik öğesini öylesine ustaca kullanmıştı ki, gölgede kalan Syphon Filter öne çıkabilmek için köklü bir değişiklik yapmak zorundaydı. Hemen bir yıl sonra piyasaya çıkan Syphon Filter 2' de daha az video, daha karmaşık görevler ve bütünlük sunan bir hikaye vardı. Bu sefer beklediği ilgiyi gören oyundan bir sene sonra da Syphon Filter 3 ile karşı karşıya kaldık. PlayStation 2' nin başını alıp yürüdüğü şu günlerde Sony, PS One' ı öldürmeyeceğinin en güzel mesajını bu oyunla vermiş oldu. Öyle ya, herkes olası bir Syphon Filter oyununu PlayStation 2 için bekliyordu. Bakalım bu seçim, yeni jenerasyon konsol sahiplerine, birkaç yeni görev uğruna eski PlayStation' larının tozunu sildirebilecek mi?

Sifon Filtresi diye isim mi olur?

Bu kez tek CD olarak gelen Syphon Filter 3, sanki yeni bir oyun değil de, daha çok serinin eski oyunlarına ek görev paketi gibi görünüyor, oynanıyor, kokuyor. Oyun daha başlar başlamaz Syphon Filter 1 ve 2' ye ne kadar benzediğini gösteriyor. Açılış, menü grafikleri, ses efektleri - eğer daha önce SF oynadıysanız, hepsini önceden tanıyorsunuz demektir. Gerçi Syphon Filter grafikleri ve ses efektleriyle değil, daha çok oynanabilirliğiyle tanınan bir oyundu. Üçüncü oyunun bu yönden pek de geri kalmadığını söylemek yalan olmaz hani.



Oluyormuş demek ki...

Daha önce de söylediğim gibi, oyunun kontrolü dahil bütün özellikleri neredeyse önceki iki oyundakilerle aynı. Olayları üçüncü kişi perspektifinden görüyor ve nişan almanızı gerektiren bir durum olduğunda birinci kişi perspektifine geçebiliyorsunuz. Her görev bir harita ve tamamlamanız gereken işlerin bulunduğu bir liste sunuyor. Bu işlerin tamamını bitiremezseniz başarılı olamıyor, bölümü bitiremiyorsunuz. Bu işler çok çeşitli, fakat genel olarak belirli bir noktaya ulaşma, gereken objeyi kullanma ve hikayeyi akışına bırakmak gibi şeyler. Çatışma, Syphon Filter' daki oynanışın merkezi parçasını oluşturuyor. Rakiplerinizin üstesinden gelebilmek için bildiğiniz tipik silahlara sahipsiniz. Üçüncü kişi perspektifinde düşmanlarınıza nişan alabilmek oldukça zor. Ama otomatik nişan alma sistemi problemi çözüp işinizi kolaylaştırıyor. Düşman görüş alanınıza girdiği anda, kısa menzilli radarınızda nokta olarak beliriyor. Bu durumda ona kilitlenmek için sadece R1' e basmanız yeterli oluyor. Eğer ortalıkta birden fazla düşman varsa, siz her R1' e bastığınızda diğerine atlıyorsunuz. Oyundaki en önemli özellik de bu aslında. Böyle bir özellik olmasaymış, oyunu bitirmek imkansız olabilirmiş. Oyundaki kontrollerin iyiden iyiye düzeltilip yumuşatıldığını, önceki oyunları oynayanlar hemen anlayacaklardır. Oyunu benim için en zevkli yapan kısmı, merminin düşmana temas noktası. Head Shot, yani kafaya sıktığınız bir kurşun, direk öbür dünyanın kapılarını açarken, ayağa sıktığınız bırkaç kurşun sizin için büyük problemler yaratabiliyor.



Oyunun en zevkli anı "HEAD SHOT"



Syphon Filter 3 içerisinde, ilk iki oyunu güzel yapan her öğe var. Fakat kabul etmeliyiz ki, iki üç sene önce çok güzel olan şeyler, şimdilerde pek para etmiyor. Dediğimi anladınız sanırım. Anlamayanlar da birkaç saat PlayStation 2 oynadıktan sonra anlayacaklardır. Yanlış anlaşılma olmasın, elimizde hala eli yüzü düzgün bir oyun var. Ama acı gerçek şu ki, Syphon Filter 3 bir PlayStation 2 oyunu olmalıymış. Yine de eski donanımlarından tad almak isteyenler için çok iyi bir seçim olacaktır. Bye&Smile...

MegaEmin™ I megaemin@level.com.tr

SYPHON FILTER 3 — 84

Grafik • Yeterince kaliteli.

Atmosfer • Ajan olduğunuzu fazlasıyla hissediyorsunuz. Her an ateş altındasınız, kıvrak zeka sahibi değilseniz epey uğraşacaksınız demektir.

Ses • Geçmişten bu güne değişiklik yok.

Oynanabilirlik • Bu çok sürükleyici macera oyunu pek de kolay değil. Ama en azından kontroller eskiye nazaran biraz daha yumuşatılmış.

INFO-BOX — AKSİYON

Bilgi İçin • www.namco.com
Yapım • Sony CEA
Dağıtım • Sony CE

Desteklenenler • Analog Kontrol, 2 Oyuncu

twistedmetal smallbrawl

Çocuk masumiyetinin vahşetle birleştiği an...

Çılgın araba kaosu. Twisted Metal Small Brawl' u en iyi ifade eden üç kelime bu. Çarpışmalar, patlamalar ve silahlarla dolu bu vahşi oyunu allem edip, kullem edip çocuklara uygun hale getirebilmişler. Oyun ESRB "teen" rating alabilmiş. Tabii ki Tyco R/C' de olduğu gibi, bu oyunda da uzaktan kumandalı arabaları kullandığımız için.

Her Twisted Metal oyununda olduğu gibi, bu oyunda da Calypso adındaki ruh hastası adam, etrafındaki insanlara manyak oyununu oynatıyor. Yarışmacılar otomatik tüfekler, misiller ve diğer özel silahlarla donatılmış olan zırhlı taşıtları kullanıyorlar. Amaç basit: birbirini yok etmek. Calypso, bu katliamdan sağ çıkabilen tek kişiye bir dilek hakkı sunuyor. Kazananın bu dileği gerçek oluyor.

Dile Calypso'dan ne dilersen...

Twisted Metal: Small Brawl' da da, serinin eski oyunlarından farklı hiçbir şey yok. Tek fark karakterlerde. Calypso, okuldaki bir iri kıyım öğrenci olmuş, ve etrafındakileri mini twisted oyununu oynamaya zorluyor. Bu kez yarışmacılar çocuk olduğundan hiçbiri araba kullanamıyor. Oyunun uzaktan kumandalı arabalarla oynanmasının sebebi de bu. Ölümcül silahlarla dolu bu arabaların pek güvenli olduğu söylenemez haliyle.

Oyunda Tournament, Challenge ve Endurance modları var. İki kişilik bölümde ise Head to Head, *Cooperative ve Free For All modları* var. Hikaye modunda oyunu bitirebilmek için sekiz görevi tamamlamanız gerekiyor. Her bölüm daha fazla zorluk, araba, silah ve hasar sunuyor. Dördüncü görevi tamamladığınızda, bir yarı yol boss' u ile karşılaşıyorsunuz. Oyun sonunda da hiç adil olmayan silahlarla donatılmış gerçek boss ile karşılaşıyorsunuz. *Oyun sonları* sinir eder derecede kısa. Dört saat uğraşınca insan ekranda güzel bir şeyler görmek istiyor haliyle. Hiç unutmam, Sega Master System' de Shinobi' yi bitirene kadar canım çıkmıştı, sonunda simsiyah bir ekranda küçücük "Game Over" yazısından başka hiçbir şey görmeyince çılgına dönmüştüm. Neyse, konuya dönelim.



Araçların tamamı Twisted Metal 2' den geliyor. Ayrıca açılmayı bekleyen bazı gizli araçlar da var, *ama keyfini kaçırmamak* için bunları söylemeyeceğim. İşte seçilebilir arabalar: Sweet Tooth, Crimson, Mr. Grimm, Shadow, Thumper, Outlaw, Warthog, Twister, Mr. Slam, Spectre ve Hammerhead. Oyundaki özel saldırılar ise TW2 ile aynı değil. Crimson, üç alevli uçak yerine bumerang fırlatıyor. Thumper alev makinesi yerine süper sonik dalga kullanıyor. Gerisi de sürpriz olsun. Bölümler çok renkli görünüyor. Bir kere RC arabalar kullandığınız için her şey zaten dev boyutlu. Hiç gizli bölge veya bonus olmaması bana garip geldi. Twisted Metal 2' de Eiffel Kulesi' nin havaya uçurabiliyor, Amazon' daki yer altı tapınaklarını gezebiliyordunuz. TMSB' da saatlerce gezinmeme rağmen hiç böyle bir yer göremedim.

Haydi çocuklar savaşa...

Oyun, grafik olarak çok da kaliteli sayılmaz; hatta rahatlıkla zayıf denebilir (bakın nasıl da rahatım). Twisted Metal 4' deki grafikler çok daha üstündü; çok daha temiz ve güzel. Bölümler de çok etkileyici sayılmaz. "-Bu acayip şey patlamış mısır kabıdır herhalde" gibi düşüncelere fazlasıyla sahip oluyorsunuz. "-Şu beyaz şey bir golf topu mu?"

Menüler de rezalet. Eğer siyah ekran üzerinde renkli kelimeler görmeyi çok seviyorsanız bu oyun tam size göre. Müzik alışılagelmiş TM havasında. Patlamalar, nesne toplamalar, pil saldırıları ve diğer ses efektleri şok şuğar olmuş.

Bir serinin en son oyununda gelişme beklenir. Fakat bu seride her şey geride gidiyor desem yeridir. Twisted Metal "1", kesinlikle bu oyundan daha iyiydi. Oyunun aldığı nota bakıp aldanmayın, serinin ilk oyunlarının yanında beş para etmez aslında. Almanızı tavsiye eder miyim? Bilmem, eder miyim? Etmem herhalde. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Çocuk bahçesi



Calypso' nun yeni hali...

INFO-BOX	AKSİYON
Bilgi İçin	www.naughtydog.com
Yapım	Incognito Studios
Dağıtım	Sony CE / Sony
Desteklenenler	Analog Kontrol, 4 Oyuncu, Dual Shock

TWISTED METAL: SMALL BRAWL	55
Grafik	Fena değil, ama serinin eski oyunları ile karşılaştırınca hayal kırıklığı yaratıyor.
Atmosfer	Şiddet içeren bir oyuna ancak bu kadar çocuk masumiyeti katılabilirdi.
Ses	Ses efektleri ve müzikler iyi. Hala aynı ama iyi.
Oynanabilirlik	Kontroller çok iyi. Oyunu ilk bir saatte bırakmazsanız, daha sonra uzun süre bırakmamanız için birçok neden var.

alienvspredator2

Eğer geçen gece Alien 4: Resurrection'ı seyrederken Ocak sayısında Alien vs Predator II yazısını yazacağımı bilseydim, yaratığın davranışlarını daha bir dikkatli incelerdim. Hangi durumlarda daha üstün olduğuna, ne yiyip ne içtiğine falan bakardım. Ne yazık ki bu durum gerçekleşmedi sevgili okurlar. Alien'ları, Predator'ları, Colonial Marine'leri doğal ortamlarında inceleyemedim. Ama bu, kötü bir yazı hazırladığım anlamına gelmiyor elbette. Elimdeki olanakların tümünü kullanarak bir araştırma yaptım ve bu üç ırkın birbirlerine karşı nasıl üstün olabileceklerini, oyuna yeni eklenen silahları ve ekipmanları, ilk oyunda olmayan oyuncu sınıflarının neler olduğunu ve bunların birbirlerinden farklı kısımlarını öğrendim. Şimdi de bu bilgileri sizinle paylaşacağım. Bu sayede bir Predator'le bir sonraki karşılaşmanızda ne yapacağınızı biliyor olacaksınız.



Alien'ın Crawl (sürünme) yeteneğini sakın gözardı etmeyin. Düşmanlarınızı gafil avlamanın en etkin yoludur.

ALIEN

Yaratıklar arasında en ölümcül olanı olan Alien rakiplerini saniyesinde öldürebilir, ama bunu yapması için kurbanının yakınına kadar gelmesi gerekir. Alien'in kullandığı üç tür silah vardır – Pençe, Kuyruk ve Isırık. Bu üç silahını da, oldukça yüksek olan hızı sayesinde kurbanının dibine gelerek kullanmalıdır. Alien'ı diğerlerinden ayıran en önemli özelliği ise sürünme (crawl) yeteneğidir. Sürünme durumundayken bile hızından bir şey kaybetmez ve her türlü yüzeyde bunu uygulayabilir. Zaten Alien'ın en çok kullandığı yöntemlerden biri sürünerek tavana tırmanmak ve doğrudan kurbanının üzerine atlamaktır.



Pençeler (Claws)

Pençeler Alien'ın standart silahıdır. Oldukça hızlı saldırır ve orta düzeyde zarar verir. Ayrıca pençelerinizi kullanarak ölen düşmanlarınızın etlerini parçalayıp yiyebilirsiniz, bu sayede sağlığınızın bir kısmını geri kazanacaksınız.

Predator'a Karşı: Predator'un güçlü yapısı ve pençelerinizin güçsüzlüğü nedeniyle bu şekilde bir Predator'u öldürmek (tabii becerebilirseniz) çok uzun sürecektir. Predator'a ciddi biçimde zarar vermeye başladığınızda, zaten onun tarafından öldürülmüş olacaksınız :)

Colonial Marine'e Karşı: Pençelerinizle bir saniye içinde bir Marine'ı parçalara ayırabilirsiniz. Karşınızdaki Marine'lerin sayısı ne olursa olsun, pençeleriniz en etkili silahınız olacaktır. Bunun sebebi hem Marine'lerin dayanıksız olmaları, hem de pençelerin bir seferde birden fazla düşmana vurabilmesidir.

Alien'a Karşı: Pençeleriniz aynı Marine'ler gibi Alien'ları da rahatça parçalayabilir ve kendi ırkınıza kullanabileceğiniz en öncelikli silahtır.

Kuyruk (Tail)

Kuyruk saldırılarının ilk oyundan en büyük farkı, gücünün oldukça azaltılmış olması. Bu silahınızı rakiplerinizi yaralamak için kullanabilseniz de, artık esas kullanım şekli rakibi sersemletmek şeklinde değiştirilmiş. Rakibinize kuyruğunuzu kullanarak vurduğunuzda birkaç saniye için tamamen hareketsiz halde kalacaktır. İşte bu sırada onla-

ra dilediğiniz gibi saldırarak işlerini bitirmeniz mümkün.

Predator'a Karşı: Predator gibi güçlü bir rakibi sersemletmek demek, en azından onun karşısında birkaç saniye daha rahatça hayatta kalabilmek ve bu sırada tüm gücünüzle saldırabilmek demektir.

Colonial Marine'e Karşı: Yeni sersemletme etkisinin en çok işe yaradığı ırk Marine. Burada çok güzel bir kombo bile kullanmanız mümkün. İlk olarak Pounce Attack ile gözünüze kestirdiğiniz Marine'in dibine atlıyorsunuz ve hemen kuyruğunuzla vurarak onu sersemletiyorsunuz. Hareketsiz kalan Marine'in kafası ne kadar da iştah açıcı görünüyor değil mi :) Yani kısaca kuyruk-ısırık ikilisini kullanarak Marine'leri çok rahatça haklayabilirsiniz.

Alien'a Karşı: Kuyruk saldırımızın azaltılmış gücünü burada da fark edebiliyoruz, ama yine de sersemletme saldırısından sonra karşınızda rakıp savunmasız kalacağından diğer saldırılarla birlikte Alien'ı rahatça öldürebilirsiniz. Buradaki tek handikap olan Alien'ın yüksek manevra kabiliyeti, büyük bir ihtimalle vuruşunuzun boşa gitmesine neden olacaktır. Yine de şansınıza güvenip vurmayı deneyebilirsiniz.

Isırık (Head Bite)

Bu silahınızı kullanabilmek için düşmanın kafasını ekranın tam ortasına nişan almanız gerekir. Özellikle de ateşli bir ortamda bunu rahatça yapabilmenizin çok zor olduğunu ve ekranda bir nişan simgenizin de olmadığını düşünürseniz, aslında sık kullanılacak bir hareket olmadığını anlarsınız. Yalnız şöyle de bir durum var: kafasını ısırdığınız düşmanlardan sağlık kazanıyorsunuz. Tabii ki bunu cesetleri pençeleyerek de elde edebilirsiniz ama miktarı çok az olacaktır. Hemen bir ipucu vereyim: cesetlerin kafalarını ısırmayı deneyin.

Predator'a Karşı: Doğru yapılmış bir ısırıkla Predator'ı tek hamlede öldürebilirsiniz. Ancak Predator'ın pek de yavaş bir düşman olmadığını düşünürsek, bunun da kolay olmadığını görebiliriz. Bu işi hakkıyla becerebilmeniz için ilk önce bir Predator'a sessizce yaklaşmanız, sonra da ilk olarak onun maskesini (Hunting Mask) çıkartmanız gerekir. Ancak bundan sonra Predator üzerinde bunu kullanabilirsiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Kuyruğunuzla zaten tek vuruşta öldürebildiğiniz Marine'leri ısırmak için onca uğraşa katlanmanıza pek gerek yok. Ölü olmadıkları sürece onları ısırmayı tercih etmeyin.

Alien'a Karşı: Bir Alien'ın kafasını ısıramazsınız.

Zıplama Saldırısı (Pounce Attack)

Alien'ın bu yeni yeteneği sayesinde baktığınız bir yere anında zıplamanız mümkün. Yani nişan aldığınız yere neredeyse saniyesinde ulaşıyorsunuz, bu bir duvarda olabilir, bir tavan da. Bunu özellikle de rakiplerinizin yanında bir anda ortaya çıkarak sürpriz saldırı yapmak amacıyla kullanabilirsiniz. Oldukça etkili.

PREDATOR

Predator ne Alien kadar fiziksel olarak güçlü ve onun kadar hızlıdır, ne de Marine gibi teknolojik silahlara sahiptir. Ancak bu, onun zayıf bir ırk olduğu anlamına gelmez çünkü onun da kendine has silahları ve iyi sayılabilecek derecede hızı vardır. Kısacası diğer iki ırkın da iyi kısımlarına sahiptir ve bunun yanında da içlerindeki en gelişmiş ekipmana sahip olan ırktır. Enerjisini kullanarak silahlarını ve sağlığını yenilemesine yardımcı olan yeni ekipmanlarının yanı sıra, Predator filmlerinden aşina olduğumuz Cloaking Device sayesinde düşmanlarına karşı neredeyse görünmez hale gelebilir.



Android'ler en kolay kafadan bir zıpkınla öldürülür.

Bilek Bıçakları

Bu silahı ancak enerjiniz ve cephaneniz bittiğinde, son çare olarak kullanın. Eğer kullanmaya zorunlu kaldıysanız rakibin arkasından yaklaşın ve sağ mouse tuşunu kullanarak saldırın. Bu şekilde bilek bıçaklarıyla verebileceğiniz en yüksek zararı verebilirsiniz. Sol tuşu kullandığınızda oldukça zayıf bir saldırı yaparsınız, sağ tuşla ise bir Marine'i veya Alien'i tek atışta öldürebilirsiniz. Bunun dezavantajı ise yavaş şarj olmasıdır.

Predator'a Karşı: Predator'ı yakalamanızın imkansız olduğunu bir kenara bırakalım, dibine kadar girip sağlı sollu bıçaklarınızı kullansanız bile ona hiçbir zarar veremezsiniz. Kısacası Predator'a karşı bu silahı kullanmaya karar verirseniz öldünüz demektir.

Colonial Marine'e Karşı: Tamam daha önce Marine'leri tek vuruşta öldürebileceğinizi söylemiştim ama bunu yapmak için Marine'e yaklaşmanız gerektiğinden, ve bunu özellikle de Marine geri geri giderek size ateş ederken yapmanız biraz zor olduğundan çok zorunlu kalmadıkça bu yola başvurmayın derim.

Alien'a Karşı: Alien'ın yüksek manevra kabiliyeti ve saldırı gücü yüzünden bu hareketin başarılı olma şansı çok zor. Ama olur da illa ki bunu kullanmak zorunda kalırsanız Alien sizi takip ederken geri geri gidin ve uygun bir zamanlamayla ikinci-seçeneği kullanarak onu tek vuruşta öldürmeye çalışın.



Omuz Topu

Bu silahın da iki cins ateş şekli vardır. Sol mouse tuşu ile çok za-



Bir Alien'ın kolu kopsa bile (sağdaki) tam kapasiteyle size saldırabilir.

yıf ama seri şekilde ateş edebilirsiniz. Bunu tek kişilik oyunlarda tercih edin ama çokluoyuncu oyunlarında kesinlikle kullanmayın. Sağ mouse ise tahmin edebileceğinizi gibi çok daha güçlüdür ama sık ateş edemezsiniz. Sağ tuş saldırısının şarj olması uzun zaman aldığından bir savaş ortamında oldukça zor duruma düşmeniz de mümkün. Bu silahın en önemli özelliği ise kullanırken Cloaking Device'ı kapatmanız gerekmemesi. Burada dikkat etmeniz gereken nokta ise ateş ettikten sonra biraz beklemeniz, düşmanınız ateşin geldiği yöne bakmayı bırakınca kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Bunun dışında bilmeniz gereken bir şey de silahın otomatik izleme yeteneğidir, istediğiniz düşman türünü gösteren görüş yeteneğinizi açın. Böylece silah en yakındaki hedefe nişan alır ve ona ateş eder.

Predator'a Karşı: Predator'ı güçlü fiziğine karşı bu silahın pek etkili olduğu söylenemez, ama kullanmanız gerekli olduğunda sağ tuş ile ateş etmelisiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Şarj edilmiş bir atış, Marine'leri tek vuruşta öldürebilir. Hatta direkt olarak Marine'e çarpmasa bile patlama etkisi sayesinde onlara çok büyük zararlar verebilir. Bu silah özellikle de Mini Gun kullanan Marine'ler üzerinde çok etkilidir çünkü onlar ateş ederken tamamen hareketsiz kalırlar. Bu da %100 isabet anlamına gelir. Yani bu silahı Marine'lere karşı gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.

Alien'a Karşı: Alien'ın yüksek manevra kabiliyeti ve hızı yüzünden, bu silahla yapacağınız atışlar büyük ihtimalle ıskalayacaktır.

Mızrak Silahı

Bu Predator'ın sniper silahıdır. Hedef aldığınız şeyi anında vurur ve diğer silahların aksine enerjiyle değil, cephaneyle çalışır. Otuz mızraktan fazlasına sahip olamazsınız ve mızraklarınız bittiğinde tekrar dolmalarının tek yolu ölmeniz ve baştan başlamanızdır. Bu silahın bir diğer ilginç özelliği ise silahı yere doğrultup ateş ettiğinizde sizi havaya zıplatmasıdır. Ayrıca bu silah sayesinde rakiplerinizi duvara mıhlayabilirsiniz. Kafasından vurup duvara çivilediğiniz bir Marine'in kafasının mızrağa saplı kalması, oldukça hoş görünüyor.

Predator'a Karşı: Bu silah Predator'lara oldukça fazla zarar verebilir ama yine de ölmeleri için birkaç kere vurmanız gerekir.

Colonial Marine'e Karşı: Neredeyse her silah gibi, bu silah da Marine'leri tek bir vuruşta öldürebilir. Ama yine de bu sefer bu işi diğer silahlardan daha rahat halledebilirsiniz.

Alien'a Karşı: Alien'ın yüksek manevra kabiliyeti ve hızı, onun birçok silahı etkisiz kılmasına yol açıyor. Mızrak Silahı da bu konuda bir istisna değil. Genellikle Alien'a yapacağınız atışlar boşu boşuna cephane harcamanıza yol açacaktır. Yine de eğer bu silahı kullanmanız gerekirse Alien'ın size oldukça yakın olmasına dikkat edin, bu sayede kaçmaya zaman bulamayacaktır.

Plazma Tabancası

Bu silahla bir çeşit enerji bombası atabilirsiniz. Bombalarınızın daha uzağa gitmelerini istiyorsanız, daha yukarıya doğru nişan almanız gerekir. Bu silah kısaca Predator'ın patlama etkili silahıdır ve özellikle de birden fazla zayıf rakiple karşı karşıya iseniz toplu temizlik adına gönül rahatlığıyla bir bomba sallayabilirsiniz.

Predator'a Karşı: İlk oyunda Predator'a karşı tamamen etkisiz olan silah, bu sefer karşımıza oldukça etkili bir biçimde çıkıyor. Predator gücünü enerjiden alan bir yaratık olduğundan, artık bu silahla atacağınız enerji bombaları Predator'ın bütün enerjisini emebilecek şekilde değiştirilmiş. Kısacası Predator'a karşı artık gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Bu silahla Marine'lere iyi zarar vermek için direkt vuruş yapmanız gerekir. Ama silahın kısa menzilini göz önüne alırsak, bunun bile kolay olmadığını görebilirsiniz. Boşverin.

Alien'a Karşı: İşte bu silahın parladığı kısım. Sağlığı zayıf olan Alien'lara karşı gerçek bir hazine olan bu silahı, Alien ırkına karşı gözde silahınız ilan edebilirsiniz. Verdiği patlama zararı sayesinde Alien'ın manevra yaparak zarar görmekten kaçma imkanı pek yok. Mükemmel bir seçim.

Disk

Disk, Predator'ın en iyi silahıdır. Birçok düşmanı tek seferde öldürebilmesini yanı sıra, hedefini izleyebilme özelliği de onun diğerleri arasından sıyrılmasını sağlar. Ateş ettikten sonra kurbanınızı takip etmeye devam ederseniz, diskin çok daha etkili olduğunu göreceksiniz. Ama ateş ettiğiniz gibi bir köşeye çekilip saklanırsanız, hedefini bulması pek de kolay olmuyor.

Predator'a Karşı: Bu silah tamamen sağlıklı, genç, diri, gücünün doruğunda bir Predator'ı bile tek vuruşta öldürebilir.

Colonial Marine'e Karşı: Bunu okumak sizin için sürpriz olmayacak ama yazmasam olmaz. Bu silahla Marine'leri tek atışta öldürebilirsiniz, hatta Predator'lardan daha yavaş oldukları için daha bile kolay öldürebilirsiniz.

Alien'a Karşı: Aslında bu silah Alien'ları da tek vuruşta öldürebilir ama bunu becerebilmesi için ilk olarak onlara vurabilmesi gerekir. Alien'ların müthiş hızlarını ve diskin yavaş manevra kabiliyetini göz önüne alırsak diskin bir Alien'ı vurma ihtimali, Alien'ın size çiçek verme ihtimaline yakındır.

Ağ Silahı

Predator'ın silah deposuna eklenen yeni silahlardan biri de netgun. Düşmana ağ fırlatarak etkisiz hale getirir. Özellikle Combistick ile birlikte kullanıldığında çok daha etkili olan bu silahın tek dezavantajı biraz yavaş olmasıdır. Ustalaşması zaman alsa da, işinize çok yarayacak olan seçimlerden bir tanesi. Tüm ırklar üzerinde etkili.

Remote Bomb

Yeni bir silah daha. Özellikle zırhlı düşmanlara karşı (örneğin Queen ve Praetorian)



Böyle bir durumla karşılaşırsanız yapabileceğiniz tek bir şey var: Son duanızı edin!

oldukça etkili olan bu bombanın kullanımının ise pek rahat olduğu söylenemez. Bu bombanın iyice etkili olabilmesi için rakibinize tuzak veya pusu kurmanız gerekiyor. Yoksa diğer silahlarda olduğu gibi karambole kullanmaya kalktığınızda pek de iyi sonuç alamazsınız.

Combi-stick

Ve sevgili Predator'ımızın son silahı, combistick. Bu silah iki yüzü de keskin bıçaktan oluşmuş bir sopadır. Eski silahların bazılarında olduğu gibi bu silahta da iki saldırı biçimi var. İkincisi kafa kesmek için kullanabiliyorsunuz (ama bunu Alien üzerinde kullanmanızı pek de önermiyorum açıkçası). Türünden de anlaşılacağı gibi kısa menzilli olan bu silah sayesinde özellikle yanlarına sessizce yaklaşabildiğiniz düşmanları (Marine!!) rahatça öldürebilirsiniz. Bu silahın bir güzel yanı da eğilirken kullanırsanız düşmanın bacaklarını da kesebilmeniz.

Bu silahlar dışında bir de ekipmanlar var tabi ki. Medi-Comp sayesinde sahip olduğunuz enerjiyi sağlığa dönüştürmeniz mümkün. Sağlığa çevirmek için oldukça yüksek miktarda enerji kullanan bu ekipmanın bir dezavantajı da kullandıktan sonra kısa süre için de olsa savunmasız kalmanız. Diğer bir ekipman olan Energy Sift ile silahınızın enerjisini tam güç seviyesine çıkarabilirsiniz. Bu ekipmanda kullandıktan sonra birkaç saniyeliğine sizi savunmasız bırakıyor. Bu yüzden, özellikle bu iki ekipmanı etrafta düşmanların olmadığı bölgelerde kullanırsanız, çok daha rahat edersiniz. Ayrıca oyuna yeni görüş modları da eklenmiş. Artık istediğiniz bir görüş modunu filmlerde olduğu gibi seçebiliyorsunuz: Normal, Human, Alien ve Predator. Her ne kadar filmlerde Predator'ın maske takmadığı zaman bile ısı görüşü olsa da, ne yazık ki bu özellik yine yok oyunda.

COLONIAL MARINE

Colonial Marine'ler biz oluyoruz sevgili okurlar, insanlar. Onların bizden tek farkı aylarca zorlu koşullarda eğitilmiş ve biter ölüm makinesi haline dönüşmüş olmaları. Ama önceki ırkları okuduysanız bu ölüm makinelerinin diğer ırklara karşı pek de kafa tutabilecek düzeyde olmadıklarını görmüşsünüzdür. İşte biz burada devreye giriyoruz ve son sözü insan ırkının söylemesini sağlamaya çalışıyoruz.

Marine'lerin en büyük özellikleri sahip oldukları teknoloji. Alien'ın hızı ve manevrası, Predator'ın gücü gibi doğal özelliklerden yoksun olan ırkımız, bu açığı teknolojik silahlarıyla kapatmaya çalışıyor. Ve açıkçası bunu bir nebze başarıyor diyebiliriz. Marine'in sahip olduğu silahlar, diğer ırkların silahlarından çok daha güçlü. Doğru kullanıldıklarında önlerine geçecek her şeyi darmadağın edebilirler. Tabi teknoloji kendini yalnızca silah alanında göstermiyor. Koruma sağlayan vücut zırhları, gece görüş ekipmanları, ortamı aydınlatmak için işaret fişekleri ve belki de hayatta kalmanıza en çok yardımcı olacak ekipman olan Hareket İzleme aygıtı sayesinde bu ırklar savaşında siz de söz sahibi olabileceksiniz.

Pulse Rifle

Bu silah iki farklı silahın birleşimi diyebiliriz: birinci seçenekte basit bir makineli tüfek olan silahımız, ikinci seçenekte bir bombaatar haline geliyor. İçinde bulunduğunuz durumun zorluğuna göre ikisini de kullanabilirsiniz. Bu silahta dikkat etmeniz gereken şey uzun süre aralıksız ateş etmemek, aksi halde isabet oranı düşebilir. Ayrıca bu şekilde cephaneden de tasarruf etmiş olursunuz.

Predator'a Karşı: Predator'a karşı bu silahı zorunda kalmadıkça kullanmayın, ama zorunlu kalırsanız da bombaatar ile kafasına nişan alın.

Colonial Marine'e Karşı: Marine'lerin vücut zırhları bu silahın makineli kısmını absorbe edebiliyor ama üstlerine bombayı salladınız mı zırh mırh dinlemez.

Alien'a Karşı: Eğer kafasına nişan alabilirseniz birkaç mermide bir Alien'ı öldürebilirsiniz. Ama bu işi tek atışta yapmak istiyorum diyorsanız size tavsiyem bombaatar kullanmanız olacaktır.



Smartgun

Bu silah Pulse Rifle'ın *bombaatara sahip* olmayan, ancak daha güçlü bir versiyonudur. Bir başka ek özelliği de otomatik izleme sistemine sahip olmasıdır, ki bu sayede nişan alma olayını tamamen bılgisayar halleder. Deneyimli oyuncular bu özelliği kapatarak istedikleri şekilde nişana alabilirler, çünkü bu sistem genellikle hedefin göğsüne doğru ateş eder. Normalde ise kafasından vurulan bir düşman daha fazla zarar alır. Tabii unutmamanız gereken en önemli şey, eğer karşınızdaki düşman hareketsiz duruyorsa, bu silahın izleme özelliğinin çalışmayacağıdır.

Predator'a Karşı: Bu silahın Predator'lara karşı çok etkili olmasının ana sebebi, Predator Cloak kullanmış olsa bile izleme sisteminin çalışmasıdır. Ayrıca Minigun'ın aksine bu silahla ateş ederken aynı zamanda hareket de edebilirsiniz. Bir Predator'a karşı sürekli



Bunu sakın siz denemeyin! Bu ekran görüntüsünü aldıktan bir saniye sonra unufak oldum.

hareket halinde olmak kullanabileceğiniz en iyi taktiklerden biridir, aksi halde onun Disk, Mızrak Silahı ve Omuz Topu gibi silahlarına karşı keklik vazifesi görürsünüz. Bağlantıyı görüyorsunuz, hareketliyken kullanılan silahlar Predator'a karşı çok işe yarıyor.

Colonial Marine'e Karşı: Bu silah Marine'lerin zırhlarını daha iyi parçalayabilir, bu yüzden kullanmak isteyebilirsiniz. Ama eğer karşınızdaki Marine fişek kullanırsa izleme sistemi yanılabilir ve bu süre içinde ölebilirsiniz.

Alien'a Karşı: Bu silah Alien'ın kozlarından biri olan karanlıkta saklanmayı etkisiz hale getirir, tabi ki bunu izleme-sistemi sayesinde yapar. Böylece fişek falan da kullanmanıza gerek kalmaz.

Alev Silahı

Bu silah alan-tesirli bir silahtır. Alevlere kapılan birini rahatça kızartabilirsiniz ama bu sırada elinizi sürekli olarak ateş tuşunda tutarsanız cephaneniz süratle tükeniverir. Biri alev aldığında silahınızı değiştirmeniz ve sonra yine alev silahını kullanarak bir daha tutuşturmanız çok daha mantıklıdır.

Predator'a Karşı: Bu silahın Predator üzerinde bir etkisi yoktur. Çünkü Predator Medi-Comp ekipmanı sayesinde üzerindeki ateşi anında söndürebilir. Tek yararı tutuşmuş bir Predator'ı görmenin kolay olmasıdır.

Colonial Marine'e Karşı: Marine'ler saldırırken geri çekildiklerinden bu silahın onlara tesir etmesi biraz zordur. Birinin dibine giremediğiniz sürece bu silahı kullanmayı denemeyin.

Alien'a Karşı: Eğer bir Alien'ı tutuşturabilirseniz hemen silahınızı değiştirin ve size saldırma imkanı vermemeye çalışın.

Bomba Atar

Bu silah dört cins bomba kullanabilir. İlk bomba, yakınına düştüğü düşmana çok büyük zarar verebilir ama zarar menzili kısadır. İkincisi düştüğü yerde etrafa şarapnel saçan bir bombadır ve düşüş noktasından uzaktaki düşmanlara bile zarar verir. Üçüncüsü Alien'lara karşı etkili gaz bombası, dördüncüsü ise Predator'a karşı etkili olan elektrik bombasıdır. Klasik Marine taktiği olan geri geri giderek savaşırken yere devamlı olarak mayın bırakırsanız, eninde sonunda üzerinize doğru gelen düşmanı öldürebilirsiniz. Bilmeniz gereken nokta ise mayınların bir süre sonra kendiliklerinden de infilak edebildikleridir.

Predator'a Karşı: Eğer yerde Predator'ın Field Energy'lerinden görürseniz hemen üzerlerinde iki-üç tane mayın bırakın ve eğlenceyi bekleyin. Ayrıca Predator'lara karşı elektrik bombalarınızı da kullanabilirsiniz.

Colonial Marine'e Karşı: Dört bomba türü de Marine'leri tek seferde öldürür. Özellikle sağa sola mayın yerleştirmeniz, kısa sürede katliam yaratabilir.

Alien'a Karşı: Bir Alien'ı atılan bombalarla vurmak oldukça zor olsa da, mayınlara kolay bir şekilde kurban olacaktır.

Minigun

Marine'in ağır silahları arasında yer alan Minigun yüksek kapasiteli fişekler atarak, oldukça büyük tahribat yaratır. Silahın ağırlığından dolayı ateş sırasında hareketsiz olmanız gerektiğinden, ilk olarak kendinize güvenli bir nokta bulmanızı ve sonra ateş etmenizi öneririm.

Predator'a Karşı: Bu silah tek bir yaylım ateşiyle Predator'ı delik deşik edebilir. Uygun pozisyonlarda bu silahı kullanmaktan kaçınmayın.

Colonial Marine'e Karşı: Marine üzerinde etkisiz olan bir ateşli silah yok gibi bir şey zaten :)

Alien'a Karşı: Ateş etmeden önce düzgün nişan almazsanız, ateş etmekle uğraşırken Alien'ın kurbanı olabilirsiniz. İsabetli atışlar her ne kadar çok etkili olsalar da, kullanmadan önce dikkatli olun derim.

Roketatar

Roketatar, Marine'in sahip olduğu en güçlü silahtır. İlk oyundaki SADAR'ın değiştirilmiş bir türü diyebileceğimiz bu silah güdümlü ve güdümsüz füzeler taşıyabiliyor. Aynı SADAR gibi attığı füzeler sayesinde direkt olarak çarptığı bir düşmanı öldürebilen bu silah, etrafına da az da olsa zarar verebilir. Ateş ettikten sonra yüklemesi uzun sürüyor.

Predator'a Karşı: Eğer bir Predator'ı direkt olarak vurabilirseniz anında ölecektir. İsabetsiz atışlarınız ise çok fazla zarar vermeyebilir.

Colonial Marine'e Karşı: Bir insan ve bir füze. Etkisiz olabileceğini düşünmediniz bile, değil mi?

Alien'a Karşı: Alien'da bu hız ve manevra yeteneği varken füzelerden de kurtulabilir, bombalardan da. Bunun için bu silahı Alien tam dibinize girdiğinde kullanmalısınız, bu sayede kaçabilecek zamanı olamayacaktır. Füzenin etrafına vereceği zararın çoğu zırhınız tarafından karşılanır, hatta bazen hiç yara almadan da burnunuzun dibindeki bir Alien'ı delebilirsiniz.

Savaş Bıçağı

Oldukça etkisiz olan bu silahın tek işe yarar kullanım alanı Predator'ların attıkları ağları keserek çıkabilmeniz. Yoksa bir Alien veya Predator'a karşı elinizde bıçakla bir şansınız olacağınız düşünüyorsanız, ciddi biçimde yanılıyorsunuz.

Tabanca

Tabanca iki cins mermi kullanabiliyor. Bunlardan ilki etrafta daha fazla bulabileceğiniz Dumb-Dumb isimli mermiler. İkinci cins mermi ise AP, yani zırh delici. İkincisinin her türlü zırhlı düşman (Predator dahil) üzerinde işe yarayacağını belirtmeme bilmem gerek var mı?

Pompalı Tüfek

FPS'lerin vazgeçilmez silahı olan pompalı tüfek sonunda bu oyunda da kendini göster-



Şirket keskin nişancıları bir Alien'ı tek atışta öldürebilir.

di. Yavaş yükleme hızına rağmen, yakın mesafede çok fazla zarar verebilir. Dibine girdiğiniz bir Marine'in kafasına pompalı tüfekle ateş ederseniz, ona neyin vurduğunu bilemeyecek kadar kısa sürede ölecektir.

Sniper Tüfeği

Artık Marine'lerin sniper tüfekleri var. Tek kişilik oyunlarda işinize yarayacağını söyleyemiyorum çünkü genellikle düşmanlarınız sizi bir köşede bekleyen tipler değil. Ama özellikle de çoklu oyuncu oyunlarında, tuzak kurmayı ve beklemeyi seven oyuncuları sürpriz bir biçimde avlamanız artık mümkün.

Bunların dışında yeni ekipmanlardan da bir ikisini sayalım. Marine ComTect aygıtı sayesinde kilitli kapıları ve bilgisayar sistemlerini kırmanız mümkün.

OYUNCU SINIFLARI

AvP 2'nin belki de en ilgi çekici yanı oyuncu sınıfları. Örneğin diyelim ki oyunu Alien ırkıyla oynamak istiyorsunuz. Bunun için illa filmlerden tanıdığımız yetişkin bir Alien olmak zorunda değilsiniz; hani filmlerden durmadan birilerinin yüzüne atlayan Facehugger'lar vardı ya, onlardan biri de olabilirsiniz. Ya da isterseniz diğer hibrid sınıflardan birini de seçebilirsiniz. Elbette bu yalnızca Alien ırkına mahsus olan bir özellik değil. Aynı şekilde Predator ile oynamak istediğinizde karşınıza çeşitli konularda uzmanlaşmış sınıflar çıkıyor. Mesela tamamen saldırıya yönelik olan birini seçebileceğiniz gibi, hafif zırhlı ama diğerlerinden daha hızlı hareket edebilen bir Predator sınıfını da seçmeniz mümkün. United States Colonial Marine'in de seçebileceğiniz birbirinden farklı 5 sınıfı bulunuyor. Bu sayıda yerimiz yetmediği için size yalnızca Alien'ın (kayırma diye buna denir) oyuncu sınıflarını açıklayacağım.

Drone

Drone cinsi Alien'lar, bir Facehugger ile insan birleşmesinden meydana gelirler. Aslında işin teknik kısmını bir kenara bırakırsak onlar her zaman oynadığımız, izlediğimiz, standart Alien'lardır. Drone ortalama bir güce sahiptir ve yaklaşık 125 sağlık puanı vardır. Hızı için de ortalama diyebiliriz (tabi Alien'lar arasında karşılaştırma yapacak olursak). Genel olarak bir Alien'ın kullanabilecekleri tüm silahları kullanabilir. İnsanları parçalamak için pençelere, üzerlerine zıplamak için zıplama saldırısına, rakiplerini sersemletmek ve yaralamak için kuyruğa ve özellikle Marine'lere karşı etkili olan ısırık hareketlerine sahiptir. Bu sınıfla oynarken kesinlikle yabancılık çekmeyeceksiniz.

Runner

Runner Alien cinsi bir Facehugger ile köpek birleşmesinden meydana gelir. Bir köpekten doğmuş olduklarından en hızlı Alien sınıfıdır ancak yalnızca 100 sağlık puanına sahiptirler. Drone'un sahip olduğu *tüm saldırı* yeteneklerine o da sahiptir.

Praetorian

Kraliçe Alien'ın bekçisi olan bu Alien sınıfının görevi, Kraliçe'yi tüm düşman saldırılarından korumaktır. Bu yüzden diğer tüm sınıflardan daha sert bir deriye sahiptirler. Zarar görebilmeleri için yüksek-kalibreli silahlar ve zırh delici mermiler gerekir. Diğer Alien sınıflarıyla aynı saldırı yeteneklerine sahip olmalarına rağmen ağırlıkları yüzünden duvarlara tırmanma yeteneğine sahip değildirler.

Predalien

Predalien'ler bir Facehugger ile Predator'ın birleşmesinden meydana gelirler. Bu ikisinin birleşimi olduklarından dolayı bir Drone'dan çok daha yavaştırlar ama 125 yerine 200 sağlık puanına sahip olarak doğarlar. Bu yüzden öldürülmeleri oldukça zordur. Saldırı yetenekleri arasında göze batan tek dezavantajları kimseye karşı Isırık saldırısını kullanamamalarıdır. Bu dezavantajlarını örtmek için diğer tüm sınıflardan daha uzun menzilli Zıplama Saldırısı yapabilirler.

Facehugger

Alien ırkının yaratıcısı olan sınıf. Facehugger'lar yumurtalarından çıktıkları gibi, yakınlarında hangi ırk varsa onun yüzüne atlarlar ve boğazlarından içeri embriyo bırak. Eğer Facehugger sınıfını seçerseniz oyuna bir yumurtanın içinde başlayacaksınız. Eğer yakınlardan bir kurban olduğunu hissederseniz yumurtadan dışarı çıkıp onu yakalamaya çalışmalısınız. Kurbana yapıştığınızda ovipositörünüzü (Facehugger'ların duyargaya benzeyen organları) kurbanın boğazından sokarak emme işlemine başlayabilirsiniz. Bu birleşme işlemini tamamladığınızda bir Chestburster haline geleceksiniz.

Chestburster

Chestburster'a kısaca bebek Alien diyebiliriz. Oyuna kurbanınızın göğüs boşluğunda başlarsınız ve zamanı geldiğinde kurbanın göğsünü parçalayarak dışarı çıkmalısınız. Bir bebek olduğunuzdan etrafa zarar vermeniz mümkün değil. Bunun yerine yapmanız gereken etrafta koşturmak, çevreyi tanımak ve yetişkin bir Alien olabilmek için yiyecek böcekler bulmak.

En azından artık hangi ırka karşı hangi silahı daha bir gönül rahatlığıyla kullanabileceğinizi ve (şimdilik) Alien'ın birbirinden değişik oyuncu sınıflarını biliyorsunuz. Aslında bir Alien hastası olarak 'keşke Alien'ların zayıf yönlerini yazmasaydım' veya 'yanlış yönlendirseydim de birine kurban olsaydınız' diye düşünmedim de değil ama yazı yazarken tarafsız olmak gerek :) Bir dahaki yazıya görüşürüz.

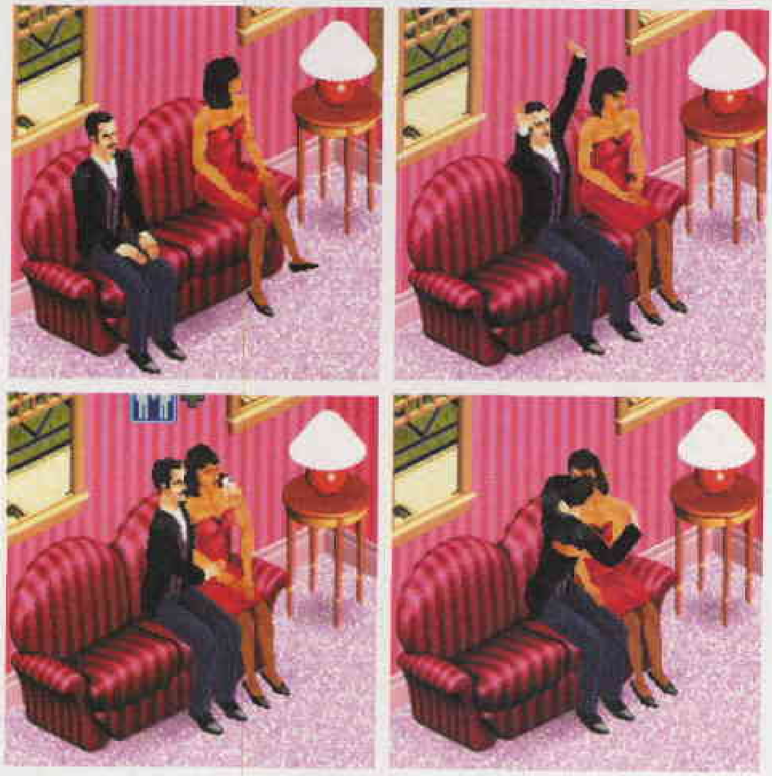
Eser Güven | eser@level.com.tr

thesimshotdate

Kafası karışmış sanal çapkınlara tavsiye

Livin' It Up, House Party ve şimdi de Hot Date. Ardı arkası kesilmeyen Sim oyunlarından biriyle daha karşınızdayım. Aslında bir oyunun bu kadar sömürülmesinin hiç de hoşuma gitmediğini söylemeliyim. Aynı şey Heroes of Might & Magic'te de olmuş ve gittikçe kalitesizleşen eklenti paketleri çıkmaya başlamıştı. Hoş burada ince bir fark var, çünkü Sims için çıkan paketler oyunu başka dünyalara çekme amacını taşıyorlar. Peki madem Hot Date bize farklı bir şeyler sunuyor, neden yazıya oldukça olumsuz bir cümleyle başladım? Bunun aslında birden fazla nedeni var. Bunların ilki ve en önemlisi The Sims'i oldum olası pek sevmemiş olmam :) Oyunda bir amacın olmaması beni baştan soğutur zaten, bu SimCity oyunlarında da böyleydi, bunda da böyle. İkinci ve daha önemlisi ise kendimi kaptırdığım üç oyuna (Civilization3, Myth3 ve RTCW) bu oyun yüzünden ara vermek zorunda kalmam. N'apalım, kader böyleymiş.

Aranızda The Sims strateji yazısını hatırlayanlar vardır, orada açıklamaları çeşitli soru-cevaplar halinde vermiştim ve maillerden anladığım kadarıyla bu tarz yazıların da beğenildiğini görmüştüm. İşte Hot Date'te de bu tekniği kullanacağım. Aşağıda oyunu oynarken büyük ihtimalle soracağınız soruların (ki bunlardan bazılarını daha şimdiden gönderdiğiniz maillerinizde sordunuz) cevaplarını bulacaksınız. Ben oyunun kılavuzunda 'downtown' kelimesi yerine 'şehir bölgesi" ismini kullanmıştım, o yüzden bu yazıda da kılavuzda kullandığım kelimeleri kullanacağım. Hadi bakalım, soru yağmuruna başlıyoruz.



İlişkinin durumuna göre "esneme tekniği" sizi amacınıza ulaştırabilir.

Soru 1: Şehir bölgesine nasıl inebilirim?

Cevap: Bunun için kullanabileceğiniz iki yöntem var. Telefona tıkladığınızda çıkan pasta menüsünden 'downtown' seçeneğini seçebilirsiniz, bunu yaptığınızda kapının önüne bir taksi gelecek ve ona binerek şehre ineceksiniz. Diğer yöntem ise başka bir Sim'e tıklayarak çıkan menüden 'invite downtown' seçeneğini seçmektir. Böylece şehre o Sim'le beraber inebilir ve güzel bir akşam geçirebilirsiniz.

Soru 2: Şehir bölgesinde oynarken inşa modunu seçemiyorum, neden?

Cevap: Eğer şehir bölgesinde Sim'leriniz varsa ve onlarla oynuyorsanız inşa moduna geçmeniz mümkün değildir. Bunu yapmak için ilk olarak Sim'lerinizi evlerine göndermeli, sonra da mahalleler ekranından 'downtown' düğmesine tıklamalısınız. İsterseniz oyunu başlattığınızda ilk olarak inşa moduna girebilir, Sim'lerinizi daha sonra şehre gönderebilirsiniz.

Soru 3: Biriyle bir randevu ayarlamak için ne yapmam gerek?

Cevap: Bunun için ilk olarak yalnız başınıza veya başka bir Sim'le şehre inmeniz gerekli. Eğer bir Sim'i davet ederseniz, şehre indiğinizde ona randevu teklif edebilirsiniz. Eğer yalnız başınıza indiyseniz şehirde başka bir Sim'le tanışmalı ve sonra randevu teklif etmelisiniz. Şehir bölgesindeyken Sim'lerin üzerlerinde çıkan pasta menüden "Ask - Let's Hang Out?" veya "Ask – Let's Date?" seçeneklerini kullanabilirsiniz. Bunların ilki daha arkadaşça (takılmak), ikincisi ise daha romantik (randevu) olabilir.

Soru 4: Bir Sim'i nasıl kendi Sim'imle birlikte eve getirebilirim?

Cevap: Randevulaştığınız Sim üzerinde "Invite Home" seçeneğini kullanmalısınız. Ancak bu seçenek yalnızca Sim'iniz kendini iyi hissediyorsa ve randevulaştığınız Sim'le aralarında iyi bir ilişki varsa çıkacaktır.

Soru 5: Yeni ilişki çubuğu ve puanı ne işe yarıyor?

Cevap: İlişkiler panelinin önceki oyunlardan en büyük farkı artık ***günlük*** ve ***yaşamboyu*** olmak üzere iki çubuk olması. Günlük çubuğu aynı eskisi gibi çalışıyor, o anda olan olaylara bağlı olarak Sim'lerin birbirlerine karşı olan tepkilerini gösteriyor. Yaşamboyu çubuğu ise ilişkileri çok uzun bir periyod içinde inceleyerek ilişkinin asıl seyrini gösteriyor. Bu sayede aslında birbirine aşık olan, ama son zamanlarda aralarında tartışmalar geçmiş Sim'leri çok rahat biçimde fark edebileceksiniz.

Soru 6: Oturma koltukları olan bir yerde diğer Sim'e nasıl sarılabilirim?

Cevap: İlk olarak her zaman olduğu gibi bir Sim'i şehre davet etmeniz gerekiyor. Oturma koltukları olan bir restorana girin ve yemek ısmarlayın. Siparişinizi verdikten sonra, yemekler gelmeden önce, randevunuza tıkladığınızda 'cuddle' seçeneğini göreceksiniz. Eğer eşiniz de bunu kabul ederse bir adım daha ileri gidebilir ve 'embrace' (kucakla),

'romantic kiss' (romantik öpücük), 'kiss' (öpücük) gibi seçenekleri de seçebilirsiniz. Böylece yemek önce romantizmi yaşayabilir ve ilişkinizi geliştirebilirsiniz.

Soru 7: Peki ama restoranda yemek ısmarlamak için ne yapmam gerekiyor?

Cevap: Restoranlardaki podyumlara tıkladığınızda sipariş verme seçeneği çıkacaktır.

Soru 8: İçecek bir şeyler ısmarlamak için ne yapmalı?

Cevap: İster bara tıklayıp içecek bir şeyler isteyebilir, veya bir masaya oturup garsona tıklayarak size içecek bir şeyler getirmesini sağlayabilirsiniz.

Soru 9: Barlarda, alt menüleri olmayan etkileşim seçenekleri çıkıyor. Neden?

Cevap: Alt menüsü olmayan seçenekler, yalnızca barda içmekte olan Sim'lerle yapabileceğiniz etkileşimlerdir. Bu Sim'ler nedense kafaları iyi olduğunda sosyal etkileşimlere daha açık oluyorlar. Kim bilir belki şansınıza güzel bir kız veya yakışıklı bir erkek düşebilir.

Soru 10: Şehirde ne kadar vakit geçirirsem geçireyim, eve döndüğümde zamanın hiç ilerlememiş olduğunu görüyorum. Bunun sebebi nedir?

Cevap: Şehre indiğinizde şehirdeki bölgeler simüle edilmeye başlanır, ev bölgeleri ise arkaplana atılırlar. İkisinin birden aynı anda simüle edilebilmesi şu anki koşullarda mümkün olmadığından, bunun getirebileceği avantajlardan yararlanmaya çalışın.

Soru 11: Sanırım bende bir sorun var. Hiçbir sim şehre inme teklifimi kabul etmiyor, kırk yılda bir randevu teklifimi kabul eden biri olunca da onu eve gitmeye ikna edemiyorum. Yanlış olan ne?

Cevap: Sakın kokuyor olmayasınız? :) Eğer temizlik seviyeniz düşükse hiçbir Sim sizinle vakit geçirmek istemez. Şehre gitmeden veya birini şehre davet etmeden önce evinizde ılık bir duş almaya zaman ayırırsanız, bu sorununuz da büyük ihtimalle çözülecektir.

Soru 12: Şehirdeyken oyunu nasıl kaydedebilirim?

Cevap: Sim'iniz şehirdeyken oyunu kaydetmeniz mümkün değildir. Oyunu kaydetmek için öncelikle telefon kullanarak bir taksi çağırmanız ve eve dönmeniz gerekir ki bunu yaptığınızda ilişki bilgileriniz de kaydedilir. Eğer şehirde olanlardan memnun değilseniz doğrudan Options-Neighbourhood düğmesine tıklayabilirsiniz. Ancak bunu yaptığınızda şehirde değişmiş olan tüm ilişki durumları silinecek, yalnızca şehirdeki para durumunuz korunacaktır.

Soru 13: Niye her tarafta soyadları "Townies" olan Sim'ler var?

Cevap: Şehirde yaşayan bütün Sim'ler aynı soyadına sahiptirler (elbette akraba oldukларından değil, onları daha rahat ayırt etmeniz için). Şehirli bir Sim'le evlendiğinizde sizin soyadınızı alacaktır.

Soru 14: Birçok şehirli (Townie) arkadaşım olmasına rağmen telefon etmeye kalktığımda yalnızca 12'sini görebiliyorum. Diğerlerine ulaşma imkanım yok mu?

Cevap: Telefona tıkladığınızda çıkan pasta menüsünde en fazla 12 isim görünebilir. İsimler ekranındayken TAB tuşuna bastığınızda bir sonraki 12 kişinin isimlerinin çıktığını göreceksiniz.

Soru 15: Mağazalar nasıl yapılır?

Cevap: Downtown mahallesine gidin ve düzenlemek istediğiniz arsaya tıklayın. Mağaza yaparken dikkat etmeniz gereken şey, her mağazada olması gereken eşyaları bulundurmanızdır. Mesela yazar kasa olmazsa alışveriş ortamı yaratamazsınız, bunun dışında satacağınız mala göre vitrinler, dergi standları veya elbise askıları bulunmalı ki Sim'ler gelip göz atabilsinler. Bütün bu eşyaları satın alma modundaki Mağaza (store) kısmında bulabilirsiniz. Aradığınız eşyalar ise her zamanki gibi ilgili alt kategorilerde olacaklar, örneğin yazar kasaları elektronik kısmında bulacaksınız.

Soru 16: Bir restoran yapmak için ne gerekir?

Cevap: Yine mağaza yapımında olduğu gibi Downtown mahallesine gidin ve düzenlemek istediğiniz arsayı tıklayarak seçin. Bir restoranda ihtiyaç duyulan şeyler kolayca tahmin edebileceğiniz gibi müşteriler için masa ve sandalyeler, garsonlar için bekleme podyumları, bulaşıkçılar için lavabo ve ilgili eşyalar, aşçı için buzdolabı ve ocaktır. Bunların dışındaki eşyalar opsiyonel olsalar da restoranınızın ilgi çekmesi açısından gereklidirler. Bu eşyaların tümünü satın alma modundaki Yemek (dining) kısmında, podyumları ise bunun Çeşitli (miscellaneous) alt kategorisinde bulabilirsiniz.

Soru 17: Nasıl park yapabilirim?

Cevap: Aslında parklar için illa gerekli olan hiçbir şey yoktur ama Sim'lerinizin havuzu bot kiralamak, balık tutmak veya piknik yapmak için kullanmalarını istiyorsanız, havuzun bulunduğu arsaya bir de kiralama kulübesi yerleştirmelisiniz. Havuzu ve kiralama kulübesini Downtown satın alma modunda Açıkalanlar (outdoors) – Çeşitli (miscellaneous) ksımında bulabilirsiniz.

Soru 18: Son inşa sorusu: Bar yapmak için ne lazım?

Cevap: Bir bar için gerekli olan tek ve temel



Ortama ilk girdiğinizde panik olmayın. Ne istediğinizi bilin.

şey bar tezgahıdır. Bunu Yemek (dining) – Araçlar (appliances) kısmından bulabilirsiniz. Her ne kadar bu kadar masrafla kurtarabilseniz de eğer barınızın önüne birçok sandalye koyarsanız, Sim'lerinizin içki ısmarlamaları daha kolay olacaktır. Eğer barınıza masa yerleştirirseniz otomatik olarak bir de garson olayı devreye girer. Masalara oturmuş olan Sim'ler siparişlerini garsona verirler ve içkilerini masalarında içerler.

Soru 19: Sim'imin üzerinde çıkan envanter bölgesi ne işe yarıyor?

Cevap: Buradan Sim'inizin satın almış veya yapmış olduğu hediyeleri görebilirsiniz. Şehir bölgesine indiğinizde mağazalardan ister kendiniz, ister diğer Sim'ler için hediyeler alabilirsiniz. Evdeyseniz Hot Date Canning Center hizmetini kullanarak ev yapımı reçeller alarak hediye olarak verebilirsiniz. Eğer Hot Date'in dışında bir de Livin' Large eklenti paketini kurduysanız, çim cücelerini de hediye envanterine ekleyebilir ve hediye olarak verebilirsiniz.

Soru 20: Yeni ilgi panelinde ne değişiklikler var?

Cevap: Şimdiye kadar Sim'lerin hakkında konuşabildikleri sekiz tane ilgi alanı vardı. Şimdi ise Hot Date ile birlikte yedi ilgi alanları daha oldu. Ayrıca buna ek olarak artık Sim'leriniz dergi okuyarak ilgi alanlarını da değiştirebiliyorlar. Bunu yapmak için ilk olarak şehir bölgesine inmeli ve dergi satan bir mağazaya girip dergi almalısınız. Aldığınız bu dergiler eve dönene kadar envanter kısmında görülecektirler. Eve geldiğinizde ise Sim'iniz dergiyi otomatik olarak eve götürecek. Dergi olayını her Sim'in kendisi yapmak zorunda, çünkü bunları hediye olarak vermeniz mümkün değil.

Soru 21: Şehir bölgesinden elbise satın almama rağmen Sim'im elbisesini giymedi. Satın al-



Ayrılırken masum bir öpücük kondurmayı unutmayın.

dığım giysileri onlara nasıl giydirebilirim?
Cevap: Şehir bölgesinde Sim'leriniz için takım elbiseler, mayolar ve pijamalar satın alabilirsiniz. Eğer giysinizi şehir bölgesinde değiştirmek istiyorsanız, dışarıdaki elbise kabinlerini kullanarak bunu yapabilirsiniz. Eğer evdeyseniz normalde olduğu gibi gardıroba tıklayarak giymek istediğiniz giysiyi seçebilirsiniz. Sim'leriniz yatacakları, yüzmeye gidecekleri veya evlenecekleri zaman aldığınız bu yeni giysileri kendiliklerinden giyeceklerdir. Buradaki tek dikkat edilecek husus, Sim'lerin satın alınan en son giysiyi giymeye meyilli olmalarıdır.

Soru 22: Downtown Exchange nedir?
Cevap: Aslında Downtown Exchange ile eski Sims Exchange arasında pek fark yoktur. Buradaki tek değişiklik Downtown Exchange sayesinde şehir bölgesi arsalarını görebilmeniz, indirebilmeniz ve internet üzerinden gönderebilmenizdir.

Soru 23: Oyunda randevulaşabileceğim özel Sim'ler var mı?
Cevap: Evet, şehir bölgesinde bazı özel Sim'lere de rastlamanız mümkün. Örneğin beyaz beyzbol şapkasına ve değişik bir cekete sahip olan jokey, kızıl saçlı bir parti kızı, pembeler giymiş cilveli bir kız, mor takım elbisesi içerisinde bir salon playboyu, bir sarışın bomba (!?), birkaç tane çok iyi giyimli Latin, herkes tarafından yanlış anlaşıldığı için düşüncelere dalmış romantik bir erkek, ayrıca bir de partileri seven bir erkek var.

Soru 24: Ev arkadaşımı eve nasıl davet edebilirim?
Cevap: Ev arkadaşlarında böyle bir seçenek çıkmaz, çünkü şehir bölgesinden ayrıldığınızda birlikte geldiğiniz ev arkadaşınız da sizinle beraber eve dönecektir.

Soru 25: Bazı Sim'lerimin hiçbir ilgi alanları yokmuş gibi görünüyor, bunun sebebi nedir?
Cevap: Mahallede önceden beri bulunan orijinal Sim aileleri (Goth'lar ve Newbie'ler), oyun ilk başladığında hiçbir ilgi alanı puanına sahip olmayacaklardır. Bu sorunu çözmek için oyunu kaydetmeli ve arsayı tekrar yüklemelisiniz. Böylece ilgi alanları rasgele biçimde yaratılacaktır.

Soru 26: Sim'lerim English Garden Swing'te otururlarken konuşma balonları salıncağın üst tarafına gidiyor ve ne düşündüklerini göremiyorum. Bunu düzeltmenin bir yolu var mı?
Cevap: Bu sadece English Garden Swing'de oluşan bir bug. Düşünce balonlarının boş kısımlarda çıkmasını sağlamak için "bubble_tweak -400" hilesini kullanmanız mümkün. Bu hile çıkacak olan konuşma balonlarının pozisyonlarını belirlemek için kullanılır ve bu sayede balonların yerini biraz denemeyle istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

Soru 27: Nedense şehir bölgesinde tanıştığım Sim'lerin büyük bir çoğunluğu kötü ruh hali içerisinde oluyorlar, bunu düzeltmek için yapabileceğim bir şey var mı?
Cevap: Kibar olun yeter. Yanlarına gidin ve onlarla konuşmaya başlayın, ilgi alanları hakkında sorular sorun ve kendilerini nasıl hissettikleriyle ilgilenin. Hot Date'te karşınızdakinin kendisini iyi hissetmesini sağlamak için yapabileceğiniz birçok yeni etkileşim bulunuyor. Onlara iltifatlarda bulunarak kendilerini daha iyi hissettirebilir, eğlendirerek güldürebilir veya etraftaki mağazalardan onlara hediyeler alabilirsiniz. Bu sayede en karamsar olan Sim'in bile yüzünü güldürmeniz mümkün. Sim'lerin kötü ruh hali içerisinde olmalarının bir avantajı da şu: eğer onların ruh hallerini iyiye çevirebilir ve birbirinizi yeterince iyi tanırsanız, çok büyük bir ihtimalle sizinle randevuyu kabul edeceklerdir.

Soru 28: Bazen Sim'lerim barda, restoranda veya tuvaletlerde sıkışıp kalıyor ve hareket edemiyorlar. Bunun engellemenin bir yolu var mı?
Cevap: Sim'ler rahatça hareket edebilmek için geniş yerlere ihtiyaç duyarlar. Eğer bu durum şehir bölgesinde sizin yaptığınız bir yerde meydana geliyorsa, inşa sırasında hata yapmışsınız demektir. Genel bir kural olarak yerleştirdiğiniz eşyaların etraflarında en az iki tane boş kare bırakmayı unutmayın.

Son olarak da isterseniz şehir bölgemizin genel görünüşüne bir bakalım ve gidebileceğiniz yeni yerlerden bazılarında sizi ne gibi atraksiyonların beklediğini görelim.

1) 21 Wright Way : Hedman's Hideaway
Captain Hedman's Hideaway isminden de anlaşılacağı gibi yalnızca bir balık lokantası değil. Bu oldukça şık restoranda deniz ürünleri yiyebileceğiniz gibi, dışarıdaki kumar makinelerinde şanslıysanız oldukça fazla para kazanabilirsiniz. Sizi bilmem ama ben buranın dekorasyonunu çok beğendim.

2) 24 Main Street : Wrensday's
Wrensday's çok amaçlı, iki katlı bir kompleks diyebiliriz. Giriş katındaki kitaplıklardan kitap seçerek okuyabilir, elbise deneyip satın alabilir, randevunuza çiçek alarak size olan ilgisini arttırabilirsiniz. İkinci katı ise daha çok dinlenme amacıyla kullanın.

3) 28 Main Street : Barrett's Boardwalk
Her zaman kalabalık bir hayran kitlesine sahip olan deniz kenarındaki bu yerde fast food yemekler, dondurmalar ve şekerlemeler bulabilirsiniz. Özellikle çocuk Sim'lerin gezmekten zevk alacakları bir yer.

4) 29 Main Street : SimCity Beach
Her ne kadar gerçek bir sahilin tadını vermese de hemen yandaki mağazadan aldığınız mayoları denemek için mükemmel bir yer. Kabinleri kullanarak mayonuzu giydikten sonra randevunuzla birlikte baş başa hoş saatler geçirebilirsiniz. Burada da yemek olarak sosisli ve deniz ürünleri bulmanız mümkün.

5) 25 Main Street : Solana Towne Center
Solana Towne Center'de ister dinlenmek, ister eğlenmek mümkün. Kitaplıklardan istediğiniz kitapları alıp okuyabilir, oturup yemek yiyebilir, tilt veya bilardo oynayabilirsiniz. Uygun fiyatları ve geniş seçenekleriyle gerçek bir alışveriş merkezi diyebilirim. Tüm aile rahatça gelebilir ve eğlenceli dakikalar



geçirebilirsiniz. Zaten Sim oyunlarında yapılabilecek aktivitenin çok çeşitli olduğu yerler, daha fazla ilgi görüyorlar. Burası bu yüzden en fazla uğradığınız yerlerden biri olacak.

6) 26 Main Street : Landgraab Hall

Büyük bir alışveriş merkezi daha. Buranın' bir avantajı ister içeride, ister dışarıda yemek yiyebilme olanağınızın olması. Resmen büyük bir şeker dükkanı bile var, randevunuzun aklını çelmek için oldukça yararlı olabilir. Her büyük merkezde olduğu gibi burada da istediğiniz elbiseleri satın almanız ve denemeniz mümkün. Solana Towne Center'dan sonra en şirin yer burası.

7) 27 Main Street : Old Farm Square

Eğlenceden çok lükse önem verenler için harika bir mekan. Oldukça lüks olan restoranında birbirinden güzel Fransız yemekleri yiyebilir ve randevunuzla birlikte çok romantik anlar yaşabilirsiniz. Yemek yedikten sonra ister kumarhanesine girip şansınızı deneyebilir, ister bilardo kısmında yediklerinizi eritebilirsiniz. Randevunuzla aranızdaki aşk ilişkisini geliştirmek istiyorsanız birinci sırada tercih etmeniz gereken bir mekan.

8) 30 Main Street : Crumplebottom Memorial Park

İşte tamamen dinlence amaçlı bir mekan. Havuzun başındaki banklara sevgilinizle oturup romantizm yapabilirsiniz (nedendir bilmem ama bu tür mekanlarda öpme girişiminde bulunduğunuzda daha başarılı oluyorsunuz). Parkın kenarındaki kısımda çok da güzel bir salıncak bulunuyor. Yemek seçeneğiniz ise sosisli ile sınırlı.

9) 22 Wright Way : Cory's Place

Tam akşam yemeği yenilecek yer. Piyano melodileri eşliğinde randevunuzla baş başa güzel bir akşam geçirmek istiyorsanız, bu yeri tavsiye ederim. Yemekten sonra bahçeye çıkıp balıkları beslemeniz veya oyuncak bot kiralayıp gezdirmeniz de mümkün. Tabi illa yemekten sonra bir aktivite yapmalıyım diyorsanız.

Gördüğünüz gibi genel olarak şehrin bütün kısımlarında yapabileceğiniz aynı etkinlikler bulunuyor. Mesela hangi şehir bölgesine giderseniz gidin yemek yeme imkanınız var. Ama illa Fransız yemeği yemek, bu arada randevumla baş başa şarap içmek istiyorum diyorsanız Old Farm Square'e gitmenizi tavsiye ederim. Eğer sevdiğiniz Sim'e hediye almak istiyorsanız ama çok fazla para harcamak da işinize gelmiyorsa Wrensday veya Old Farm Square'den çiçek satın alabilirsiniz. Size tavsiyem bir gecede çok fazla yeri gezmemeniz. Bunu yaparsanız Sim'leriniz gereğinden çabuk yorulmaya başlarlar ve aldıkları zevk azalır. Ayrıca temizlik puanınız da düşmeye başlayacağından randevunuzu etkileme şansınız da zorlaşabilir.

The Sims Hot Date hakkında yazılabilecek o kadar da fazla şey yok aslında. Ama bu yazı en azından aklınıza takılan bir iki soruyu bile yanıtlasa, görevini yerine getirmiş demektir. Hadi size iyi Hot Date oynamalar, ben daha ciddi oyunlara dönüyorum şimdi :)

Eser Güven I eser@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Empire Earth

Oyun sırasında 'Enter' tuşuna basıp hileyi girdikten sonra gene 'Enter' ile aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
my name is methos	Tüm kaynakları verir ve haritayı açar
boston food sucks	+1000 Food
atm	+1000 Gold
you said wood	+1000 Wood
rock&roll	+1000 Rock
creatine	+1000 Iron
all you base are belong to us	Herşeyden+100,000
the quotable patella	Tüm birimler bir upgrade olur
i have the power	Magic/Power doldurur
asus drivers	Haritayı açar
somebody set up us the bomb	Oyunu kazandırır
ahhhcool	Oyunu kaybettirir
display cheat	Tüm hileleri yazdırır
the big dig	Tüm kaynakları kaybettirir
boston rent	Tüm altını kaybettirir
uh, smoke?	Tüm wood'u kaybettirir
headshot	Haritadaki tüm objeleri temizler
brainstorm	Hızlı inşa edersiniz
columbus	Balıkları ve hayvanları görürsünüz
friendly skies	Hava araçlarınız daha uzun uçar.
coffee train	Tüm birimlerinizin sağlığını doldurur



Return to Castle Wolfenstein

Oyuncu kodları

Bu kodlar yalnızca tek kişilik oyunda çalışır. Öncelikle masa üstündeki kısa yolun hedef satırını

"C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1

Olarak değiştirin. Eğer Win. XP kullnıyorsanız o zaman da "command" satırında

"drive:\path\folder\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1

yazmalı. Tabiki bu oyunu kurduğunuz dizine göre değişebilir. Daha sonra Konsolu açmak için "~" tuşuna basın.

Sonuç	Kod
God modu	/god
Düşmanın yapay zekasını kapatır	/notarget
No clipping mod	/noclip
Tüm silahlar ve cephane	/give all
Zırh	/give armor
O anki silahlar için cephane	/give ammo
Sağlık	/give health
Yorgunluğunuz gider	/give stamina
İstediğiniz eşyayı verir	/give [eşya adı]
Asla yorulmazsınız	/nofatigue
O anki haritanın adını verir	/mapname
Haritaları listeler	/dir maps
İstediğiniz haritaya götürür	/spdevmap ya da /devmap [harita adı]
Tüm komutları gösterir	/cmdlist
Son servera yeniden bağlanırsınız	/reconnect
İntihar edersiniz	/kill
Oyundan çıkarsınız	/quit
O adki server ayarlarını gösterir	/serverinfo
Pencereden veya tam ekran olarak oyunu oynarsınız. Her değiştirdiğinizde oyunu baştan başlatın.	/toggle r_fullscreen
Pusula ara yüzünü değiştirir	/toggle cg_drawcompass
Arayüz ayarlarını değiştirir	/toggle cg_draw2d
Eski Wolfenstein arayüzüne döndürür	/cg_uselessnostalgia 0 veya 1]
Frame rate gösterir	/toggle cg_drawfps
Gibs gösterir	/toggle cg_gibs
Takımdakilerin adlarını gösterir	/toggle cg_drawteamoverlay
Bakış açısını değiştirir	/cg_FOV [rakam]
Kalan süreyi gösterir	/toggle cg_drawtimer

Server kodları

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
/map restart	Haritayı baştan başlatır
/sv_maxclients##	Bağlanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler
/timelimit ##	Süreyi istediğiniz dakikaya ayarlar
/kick player_name	oyuncuyu serverdan atar
/g_friendlyFire#	Friendly fire'ı 0 yazarsanız kapar 1 yazarsanız açar
/g_forcebalance	Takımları dengeler
/g_warmup##	Başlarken bekleme süresini ayarlar
/g_gravity###	Yer çekimini ayarlar. Düşük yazdıkça azalır.
/g_speed###	Yürüyüş hızını ayarlar. Düşük yazdıkça yavaşlar.

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın. İsminizin karakterlerini tek tek değiştire-bilirsiniz. Bunun için ^# (# yerine 1-9 arasında bir rakam koyacaksınız)

Rakamlar şöyledir:

1 Kırmızı
2 Yeşil
3 Sarı
4 Mavi
5 Açık Mavi
6 Pembe
7 Beyaz
8 Siyah
9 Kırmızı

Birde örnek verelim. Adımız Ahmet'se ^4A^7H^1Met olarak yazarsanız A harfi mavi, H harfi beyaz ve M harfi kırmızı olarak görünecektir.

Eşyalar

"/give [eşya adı]" hilesinde kullanacağınız eşyaların listesi.

panzerfaust	thompson	mp42
mauser rifle	flamethrower	sten
fg42 paratroop rifle	grenade	colt 45
large health	medium health	Haritalar

/spdevmap ya da /devmap [harita adı] hilesinde kullanacağınız haritaların listesi.

escape1	escape2	tram	village1
village2	crypt1	crypt2	church
boss1	forest	rocket	dam
chateau	dark	dig	castle
end	beach	village	boss2
rocket	baseout	assault,mfactory	trainyard
norway	xlabs	wine	wine2
wine3			



CHEATSTATION

Bu ay PlayStation 2 hilelerine yer verdik. Afiyet olsun.

Twisted Metal: Small Brawl (PS One)

Mayın bırakma: oyun esnasında sağ, sol ve aşağı yapın.

Donma: oyun esnasında yukarı, aşağı ve yukarı yapın.

Zıplama: oyun esnasında L1 + R1 yapın.

Geriye ateş: oyun esnasında sol, sağ, aşağı ve L2 yapın.

Kalkan: oyun esnasında sağ, sağ, aşağı ve aşağı yapın.

Fifa 2002 (PS One)

Bonus Turnuvaları:

AFC: Asians Nations Cup
CONCEBOL: Gold Cup
CONCACAF: Copa America
UEFA: Euro 2004

En sonda sadece bir kilitli kupa kalıncaya kadar ilerlediğinizde FIFA Konfederasyon Kupası da açılacaktır.

Resimler:

AFC World Cup qualification: Myung Bo Hong
UEFA World Cup qualification: Francesco Totti
CONMEBOL World Cup qualification: Roberto Carlos
CONCACAF World Cup qualification: Ruud Van Nistelrooy
EFA: Nuno Gomez
European Championship Cup: Iker Casillas
European Championship: Thierry Henry
Copa America: Henrik Larsson
Gold Cup: Thomasz Rodzinski
FIFA Confederations: Steve Marlet

Spider-Man 2: Enter Electro (PS One)

Tüm hileler: "AUNTMAY"
Debug mod: "DRILHERE"
Bölüm seçme: "NONJYMNT"
Sınırsız hayat: "SUPERGOD"
Tüm kostümler: "WASHMCHN" veya "SPDRHIST"
Tüm galeri girişleri: "DRKROOM"

Monopoly Tycoon

Bir açık arttırmayı en düşük fiyattan kazanmak için aşağıdaki formülü izleyin: Açık arttırmaya başlayın, ekrana gelir gelmez hemen oyunu save-leyin ve oyundan çıkıp saveinizi yeniden yükleyin. %99 ihtimalle bilgisayar kontrolündeki tüm rakipleriniz arttırmadan çekilecektir. Böylece sizde en ucuz yoldan işi kapatmış olacaksınız. Eğer bu hile çalışmazsa bir kez daha deneyin o zaman çalışacaktır.



Rally Trophy

Oyuna "KALJAKOPPA" adıyla başlayın. Böylece Expert Mod ile birlikte tüm pistler ve arabalar açılacaktır.



Codename: Outbreak

Sağlığınızı arttırmak için:
"~" tuşuna basarak konsolu açın. Sonra "xenux" yazın. Bu her cesede %10 luk bir syringe verir. Topladıktan sonra hileyi tekrarlayabilirsiniz.



Rainbow Six: Rogue Spear - Black Thorn

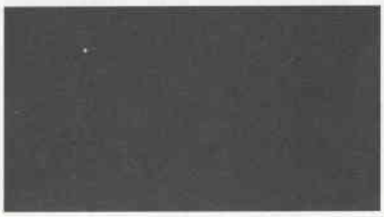
Oyun sırasında Enter tuşuna basarak haberleşme ekranını açın. Buradan hileleri girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Seçili karakter yenilmez olur	avatargod
Takım yenilmez olur	teamgod
Takım görünmez olur	teamshadow
Görünmezlik modu	theshadowknows
Tüm cephane tekrar dolar	5fingerdiscount
Yürürken gaz çıkarırsınız	silentbutdeadly
2D modeller	turnpunchkick
Ağır ağır nefes alırsınız	1-900
Kazanma şartları değişir	explore
Yapay zekayı kapatırsınız	nobrainer
Yaralansanızda ölürsünüz	wounddeath
Monocle modu	monocle
Clodhopper modu	clodhopper
Mega head modu	meganoggin
Big head modu	bignoggin
Stumpy modu	stumpy
Debug tuşları açılır	debugkeys
İntihar edersiniz	death
Harita yapay zekayı	
normal renkleriyle çizer	normalcolors
Level haritaları çizilir	levelmaps
Test planı çizilir	testplan
Plan çizilir	drawplan
Bağlantı noktaları çizilir	pathpointlinks
Koruma noktaları çizilir	coverpoints
İzlenecek noktalar çizilir	pathpoints
Objelerin dış yüzeyi çizilir	objectwalls

Debug komutları

debug tuşlarını açıp [F10] a basın. Şimdi aşağıdaki tuşlarla istediklerinizi yapabilirsiniz.

Sonuç	Tuş
Screenshot	[F2]
Bakış açısını değiştirme	[F6]
İntihar etme	[F7] veya [F8]
Normal açıya dönme	[F9]
Debug moddan çıkma	[F10]
Level atlama	[F12]
Işık ayarları	(veya)
Yapay zekayı aç/kapat	A
Üçüncü kişi bakış açısı	V veya B
Yüksekliği ayarlama	[virgül], [alt çizgi], veya /



Aliens vs. Predator 2

Hile Modunu açın. Oyun içinde hileleri girdikten sonra Enter tuşu ile çalıştırın.

Sonuç	Kod
Pozisyonları gösterir	mpgps
Rotation display aç/kapat	mpgrs
Size display aç/kapat	mpsizeme
Yenilmezlik aç/kapat	mpcanthurtme
Tüm silahlar ve cephane	mpshuckit
Speed display aç/kapat	mptachometer
Level'a default ayarlarla başlama	mpbeamme
No clipping aç/kapa	mpsixthsense
Tam zırh	mpsmithy
Tüm cephane	mpkohler
Üçüncü bakış açısını aç/kapat	mpicu



Myth III: The Wolf Age

Bu kodları oyun sırasında girin

Kod	Sonuç
Ctrl + Alt + 'NumPad +'	Level'ı kazandırır
Ctrl + Alt + 'NumPad -'	Level'ı kaybettirir



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

Tüm eğitim mücadeleleri: "CEREBRA"
Koca kafa: "AL!EN"
Koca ayak: "STACEYD"
What if? mod: "VVISIONS"
Programcı rekorları: "VVHISCRS"

Grand Theft Auto (PS2)

Daha iyi sürüş yeteneği: oyun esnasında R1, L1, R2, L1, sol, R1(2) ve üçgen yapın. Doğru kod uyarısını duyduktan sonra L3 veya R3 ile zıplayabilirsiniz. Ayrıca her arabanın diğerlerinin üzerinden atlayabilmesini sağlayacak hidrolikleri olacaktır.
Daha fazla şiddet: oyun esnasında kare, L1, yuvarlak, aşağı, L1, R1, üçgen, sağ, L1 ve X yapın. Bir uyarı gelmeyecektir. Oyunu kayıt ederseniz bu eki kalıcı olacaktır.
Sis: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve X yapın.
Kapalı gökyüzü: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve kare yapın.
Yağmur: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve yuvarlak yapın.
Normal hava: oyun esnasında L1, L2, R1, R2(2), R1, L2 ve üçgen yapın.
Saati hızlandırma: oyun esnasında yuvarlak(3), kare(5), L1, üçgen ve yuvarlak yapın.
Farklı kostüm: oyun esnasında sağ, aşağı, sol, yukarı, L1, L2, yukarı, sol, aşağı ve sağ yapın.
Yayalarda kargaşa: oyun esnasında aşağı, yukarı, sol, yukarı, X, R1, R2, L2 ve L1 yapın.
Yayaların saldırısı: oyun esnasında aşağı, yukarı, sol, yukarı, X, R1, R2, L1 ve L2 yapın.
Yayalar delirmiş: oyun esnasında R2, R1, üçgen, X, L2, L1, yukarı ve aşağı yapın.
İşeme: bir duvara doğru yürüyün ve yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, L2, R1, R2(2), yukarı, aşağı, yukarı, aşağı ve yukarı yapın. Karakteriniz duvara işeyecek ve toplum malına tahribat sayıldığı için polis peşinize düşecek.
Polise rüşvet: Vigilante modda 45 kişiyi öldürün.
Daha hızlı taksiler: Cab modda 100 fare yapın.

Star Wars: Galactic Battleground

Enter'a basıp kodları girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Görevi kazandırır
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder
FORCEFOOD	+1000 yemek
FORCENOVA	+1000 Nova
FORCECARBON	+1000 Carbon
FORCEORE	+1000 Ore
FORCEBUILD	Daha hızlı inşa
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kaldırı
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	# yerine 1-8 arası bir rakam yazarsanız o sayıda rakibiniz yok olur.



Deadly Dozen

(Güncellenmiş kodlar)

Aşağıdaki kodları oyun sırasında pause tuşuna basıp girin

Hile kodlarını açmak için:	cheatcheat
Görünmezliği açmak için:	invis
Sınırsız cephane:	ammo
Tanrı modunu açmak için:	godmode
Uçuş modunu açmak için:	flymode
Görevi kazanmak için:	winmission
Görevi kaybetmek için:	losemission
Oyunun durumunu görmek için:	stats
Tanrımodu+sınırsız cephane+uçuş modu için:	ac919
Düşmanlarınız ölümsüz olur:	hitlermode



4X4 Evolution 2

Öncelikle Carrer modda kendi aracınıza sahip olmalısınız. Onu satıp oyundan çıkın. Sonra Terminal Reality\4x4 Evo2\system dizinindeki "metal.ini" dosyasını wordpad ile açın en aşağıya kadar inin "careerTruckCount=0" ve "curTruckType=0" satırlarını bulun. Her satırdaki 0'ı 1 yapın. Şimdi oyunu baştan başlatıp creer modda garaja gidin. Şimdi hem aracı hemde onu sattığınız parayı cebinizde bulacaksınız.

Para kazanmak için:

Yarışa başlayıp "goldfinger" yazın. Eğer yazmayı başarırsanız bir korna sesi duyacaksınız. Şimdi "givememoneyordie" yazın. Bir milyon dolar cebinizde.



World War III: Black Gold

Oyun sırasında Enter tuşuna basın, dahasonra "peace" yazıp Enter tuşuna basın. Gene Enter tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girip son kez Enter'a basarak çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Fazladan para	moneyfornothing <rakam>
Araştırma süresini değiştirir. 10 en hızlıdır	mybrainisfaster <rakam>
Tüm araştırmalar tamamlanır	nobelprize1
Tüm harita açılır	beautifulworld
Düşman ile ilgili tüm birimler görünür	hereyouare!
Ekranın ortasında ne varsa patlar	smash
Ekranın ortasında ne varsa büyük zarar görür	shower
Global ayarlarda komuta edilebilecek birim sayısını ayarlayabilirsiniz.	limit_up <rakam>



Desperados: Wanted Dead or Alive

Hile modunu açmak için sol shift + F11 tuşlarına basın. Daha sonra hileleri girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
timeless	Zamanı Durdurur
fidel castro	Diyalogları gösterir
medic	İpuçlarını gösterir
powerman	Yeni silah verir
schneider	Level'ı bitirir
clint	Level'ı kazandırır
jackal	Cephane verir
hollow man	Görünmezlik
show me all	Tüm eşyaları gösterir
zeus	Tanrılardan yardım alırsınız



Clive Barker's Undying

Chat penceresini açmak için [Tab] tuşuna basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
addall	Tüm malzemeleri alırsınız
set aeons patrick health 999	Sağlığa 999 ekler
assall	Bir eşek yaratır
infiniteMana 1	Sınırsız Mana
becomeLight 1	Işık verir. 1 yerine 0 yazarsanız kapar
flight	Uçuş modunu aktive eder

Serious Sam

Konsolu açmak için ' tuşunu kullanın

Kod	Sonuç
please god	God Modu
please giveall	Tüm eşyaları verir
please killall	Tüm düşmanları öldürür
please open	Tüm kapıları açar
please fly	Uçma modu
please ghost	No Clipping
please invisible	Görünmezlik
please tellall	Etkisi bilinmiyor
please refresh	Etkisi bilinmiyor

CHEATSTATION

Borgnine - Harwood – Portland' da geçerli olan hızlı taxi seçeneği açılacak.

Bonus kaplumbağa: hikaye modundaki mafya bölümlerini bitirin. Portland' a dönün, 19:00 – 24:00 arasında Diablo park alanına gidin(görev telefonunun olduğu yere). Orada yeni bir araba göreceksiniz.

Ridge Racer 5 (PS2)

Ekrandaki bilgiler: üçüncü kişi görüşündeyken select' i basılı tutun. Böylelikle joypad' inizdeki hangi tuşa ne kadar baskı yaptığınızı görebilirsiniz.

Açılış ekranını kontrol etme: kızın yolda yürüdüğü, oyun içi grafikleri kullanan kısım içerisinde L1 ve R1' ye basın. Üç değişik efekti yakalayabilirsiniz. R1 siyah – beyaz için, bir R1 daha hafif sarı için. Üçüncü kez R1 bulanıklık katar. L1 ile efekti değiştirebilirsiniz.

Hızlı başlama: time attack modda, başlangıçta R2 + L2' yi basılı tutun. Böylelikle ışıklar yeşil yandığımda hızlı çıkarsınız.

SSX (PS2)

Koşan adam modu: karakter seçme ekranında kareye basın ve options' a girin. Daha sonra L1 + L2 + R1 ve R2' yi basılı tutarken kare, üçgen, yuvarlak, X, kare, üçgen, yuvarlak ve X yapın.

Tüm ipuçları: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2' yi basılı tutarken yuvarlak, X, yuvarlak, X, yuvarlak, X, yuvarlak ve X yapın.

Tüm özellikler: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2' yi basılı tutarken X(7) ve kare yapın.

Kıyafetsiz: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2' yi basılı tutarken yuvarlak(7) ve X yapın.

Japon versiyon: options menüde L1 + L2 + R1 ve R2' yi basılı tutarken kare ve X(7) yapın.

Mallorca board: options ekranında L1 + L2 + R1 ve R2' yi basılı tutarken X(4) ve üçgen(4) yapın. Bu kodu ikinci kez girip iptal edene kadar başka board alamazsınız.

Max Payne

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arsında dolaşabilirsiniz.

Hile Kodları

Oyuna gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cephane	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip
No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Baretta verir	getberetta
Dolu Dual Beretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP5 verir	getmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınıza yazdığınız rakam kadar ekler	c_addhealth[rakam]
Zıpladığınız zaman ne kadar yükseleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüşü	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate



Commandos 2: Men Of Courage

Hile modunu açmak için isim olarak "GONZOANDJON" yazın. Oyun sırasında tuş kombinasyonlarını kullanarak istediğiniz sonuçları alabilirsiniz. Oyun içinde bir komandoyu seçtikten sonra aynı kodu yazarak gene hile modunu açabilirsiniz. Fakat ne yazdığınızı göremeyeceğinizden doğru kelimeyi yazdığınızdan emin olmayabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Görevi geçersiniz	[Ctrl] + [Shift] + N
Yenilmezlik	[Ctrl] + I
Görünmezlik	[Ctrl] + V
Tüm düşmanları yok eder	[Ctrl] + [Shift] + X
Seçili komandoyu mouse imlecinin bulunduğu yere ışınlar	[Shift] + X
Frame Rate'i gösterir	[Ctrl] + [Minus]

Level Kodları

Level	Normal	Zor	Çok zor
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD



Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura

Alignment'ınızı arttırmak için

Alignmet'ınızı iyiye doğru yükseltmek istiyorsanız sokaklardaki beggarlara (dilenci) devamlı olarak para verin.



Ghost Recon

Hileleri çalıştırmak için konsolu Enter ile açın. Daha sonra kodları yazabilirsiniz.

Kod	Sonuç
Superman	Tanrı Modu
TeamSuperman	Takım Tanrı Modu
Shadow	Görünmezlik
TeamShadow	Tüm takım için görünmezlik
ammo	Sınırsız cephane
refill	Tüm ekipmanı yeniler
autowin	Görevi kazandırır
chickenrun	El bombaları tavuk olur



Independence War 2: Edge of Chaos

Önce dizin altındaki .ini dosyasını açın. Sonra developer_mode = 0 satırını developer_mode = 1 olarak değiştirin. configs klasörüne gidin ve bu satırları default.ini klasörünün altındaki chets key bölümüne yani yazıların en altına ekleyin.

Pilot zarar görmez	Klavye, I, CTRL, ALT
O anki hedef yok olur	Klavye, X, CTRL, ALT
Oyuncu hedefteki düşmana gider	Klavye, G, CTRL, ALT
Oyuncu kendine zarar verir	Klavye, K, CTRL, ALT



CHEATSTATION

Shark Köşesi

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

4- (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Twisted Metal: Small Brawl

Sınırsız pil saldırı gücü:	80151E88 - 2A30
Sınırsız çevre silahı:	80151EBC - 0003
Sınırsız sağlık:	801504A0 - 04FB
Sınırsız Homing Missile:	80151EA4 - 0003
Sınırsız hayat:	80160F8C - 0003
Sınırsız Napalm:	80151EAC - 0003
Sınırsız Power Missile:	80151EB8 - 0003
Sınırsız Remote Drop Mine:	80151EB4 - 0003
Sınırsız Ricochet Bomb:	80151EB0 - 0003
Sınırsız Roman Candle:	80151EA8 - 0003
Sınırsız özel saldırı:	80151E9C - 0003
Sınırsız Turbo:	801504AC – 03E8
Sınırsız Fire Missile:	80151EA0 - 0003
Axel:	301D1E3C - 0001
Darkside:	301D1E40 - 0001
Mime:	301D1E44 - 0001
Piecemeal:	301D1E48 - 0001
Trapper:	301D1E4C - 0001

donanım



Size her zaman olduğu gibi dolu dolu ve elden geldiğince eğlenceli bir Donanım hazırladık. Hatta hazırlarken biz de çok eğlendik. Hatta hard-disk'im yanıp bütün yazılarım, mail'lerim, varım yoğum uçtuğunda *"Hey! Çocuklar bakın hard-disk'imden duman çıkıyor. Yaşasın!"* diye bağırıvermişim. Keşke işlemcim patlasa, ekran kartım erise, monitörüm çatlasa da daha çok eğlenseydim. Önemli olan insanın ruh sağlığını, iç huzurunu koruyabilmesi değil mi? Aslında daha uzun uzun bir şeylerden bahsetmek istiyorum ama bu amcalar o garip gömleği giymem konusunda çok ısrar ediyor. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek

haberler sf 104

DVD Yazmak sf 106

inceleme sf 109
- SideWinder Gamepad USB
- Sidewinder ForceFeedback 2
- Yamaha CRW-70 External CD-RW

ez's zone sf 110

donanım pazarı sf 111

teknik servis sf 112





LEVEL HIT LEVEL HIT

Level Donanım Hit
Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir *Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı* ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

fbicracker'ların peşinde

Program ve oyunları kırıp dağıtanlar göz altında

Kopya program, oyun, film ve müziklerin Internet üzerinden yayılmasının önüne geçmek için FBI bir dizi operasyon düzenledi. ABD'nin 28 şehri ve dört diğer ülkede aynı anda başlayan operasyonla düzenli olarak yazılım ve medyaları kırıp Internet üzerinden dağıttığı iddia edilen pek çok kişi göz altına alınıp, bilgisayarlarına el konuldu. Pek çok ev kadar üniversite kampüslerine ve yurtlarına da baskınlar yapıldı. El konulan bilgisayarların birinden 5000'in üzerinde Divx formatında film çıktı.

Operasyonlarda birinci hedef en eski cracker gruplarından DOD ve Razor'dı. Ancak pek çok otoriteye göre FBI yanlış hedefi vurdu. Birincisi hedef alınan kişi ve gruplar Internet üzerindeki korsanlığın %1'ini dahi kapsamıyor. Yani gözdağı vermek dışında korsan yazılım ve medya yayılımını durdurmayacak. İkinci önemli nokta ise korsan CD ve DVD'leri Malezya, Tayvan ve Bulgaristan gibi ülkelerde binlerce çoğaltıp el altından piyasaya sürenlerle uğraşmak yerine çıkar amacı olmayan, bu işi sadece hobi veya kendini ispatlama aracı gibi gören üniversite öğrencilerinin üzerine gidilmesi.

Ayrıca uzmanlar bu tip operasyonlardan önce yazılım şirketlerinin yazılımlarını korumak adına daha aktif olmasının çok daha fazla işe yarayacağını belirtiyor. FBI operasyonlara devam edeceğini açıkladı. Pek çok Cracker grubu da işlerini tam gaz sürdürececeklerini.



Korsanlar bu sefer Sam amcayı biraz kızdırmış olsa gerek.

kusursuz bir cdyazıcı

Daha Kaliteli Müzik CD'leri

Yamaha yeni CD-RW sürücüsünü tanıtınca yeni bir hız rekortmeninin geldiğini düşünmüştüm açıkçası. Ancak CRW-3200 modeli ile karşımıza çıkan daha yüksek hızlar değil yeni özellikler. Bu özelliklerin başında Master Kayıt kalitesinde müzik CD'leri yazma geliyor. Yamaha'nın kendi teknolojisi ile sağladığı bu özellik CRW-3200'ün yazdığı müzik CD'lerinde dalga formlarının normal cd'lerden çok daha te- olmasını sağlıyor. Kısacası mükemmel bir ses kalitesi sunuyor.

CRW-3200'ün diğer bir özelliği CD-RW formatının yerini alması beklenen CD-MRW formatını destekleyen ilk CD yazıcı olması. Bu yeni teknoloji sayesinde yeniden yazılabilir CD-ROM'larla çalışmak floppy disket kullanmak kadar kolaylaşacak. Sürükle bırak yöntemiyle çok daha hızlı CD yazma, CD-RW disklerin 5 kat daha hızlı formatlanabilmesi gibi özellikler CD-MRW'nin avantajlarından.

CRW-3200 ayrıca 8MB'lık Buffer'a, yazım sırasında buffer-underrun'ları engelleyen Safe-Burn özelliğine ve hem daha hızlı hem de daha kaliteli CD yazmaya olanak veren Partial CAV yazım metoduna sahip.



CRW-3200 ile yazdığınız müzik CD'leri master kalitesinde

playstation2 kırıpgeçirdi

GameCube ve Xbox'ın tam da yılbaşı sezonu öncesinde çıkmasıyla herkes hangisinin daha çok satacağını merak ediyordu. Ama herkes yanıldı. Çünkü hiç beklenmedik şekilde ABD'de 11 Kasım – 8 Aralık arasındaki satışlarda 962.000 adet ile PS2 birinci oldu. Az farkla ikinci olan Xbox 934.000 satarken GameCube sadece 602.000 tane satabildi.





AMD Pasta Payını Büyüttü

AMD geçen ay yaptığı açıklama da satışlarının büyük gelişme gösterdiğini söyledi. Açıklamaya göre Japonya'da %24'den %54'e, Avrupa'da %29'dan %49'a yükseldiler. Amerika da ise geçen sene %17 olan payları ancak %27'ye çıkabildi. Amerika dışı pazarlarda AMD, Intel ile kafa kafaya gözüküyor. Gidişat devam ederse Intel'i geride bırakabilirler.

Hacker'ların Yeni Hedefi Xbox

Geçen ay çıktığından beri çok konuşulan Xbox Hacker'ların eline düştü. Sistemi didik didik eden Hacker'lar hem sistemi kırmaya çalışıyor hem de performansını arttırıcı çözümlerin peşinde. Xbox'da kullanılan bazı veri kablolarını daha yüksek performanslı olanlarla değiştirmeyi başaran Hacker'lar bazı HDD kodlarını çözerek bir PC üzerinden Xbox hard-diskinin üzerindeki verilere ulaşmayı başarmış. Ancak ilk defa bir konsolu kırma konusunda bu kadar zorlandıklarını söyleyen Hacker'lar konsolu kırabileceklerinden emin olmadıkları gibi Microsoft'un yazılımlarını koruma konusundaki çabalarını takdir ediyormuş. Dreamcast, Playstation 2 gibi yeni kuşak konsollar daha önce hacker'larca kırılarak kopya oyunların yolu açılmış- →

biridurdursunVIA'yı

Şimdi de anakart üretiyorlar

VIA dur durak bilmiyor. Üstüste yeni çipler çıkarmadaki kararlılıkları ve bu kararlılığı P4 işlemciler içinde gösteriyor olmaları onları Intel ile karşı karşıya getirmiş karşılıklı davalar açılmıştı. Bu ay iki önemli gelişme oldu. Birincisi Intel'in VIA aleyhine açtığı ve AMD K7 işlemciler için üretilen anakartlarda Intel'e ait dört patentin ihlal edildiğinin iddia edildiği davanın karşılıklı anlaşma sonucu düşmesiydi.
Ancak P4'ler için DDR-RAM çözümü olan P4X266A ile ilgili dava sürüyor ve bu yüzden anakart üreticileri bu çipseti kullanmaktan çekiniyorlar. Şimdi sıkı durun, VIA bu sorunu aşmak için olabilecek en radikal çözüme gitti ve anakart üretmeye başladı. VPSD adı altında üretilmeye başlanan ilk iki ürün elbette P4X266A çipsetine sahip. VPSD'nin ürünleri son kullanıcılardan çok sistem entegretörleri ve OEM'leri hedef alıyor.
VIA aynı zamanda 2002'nin ilk 6 ayı içinde 266MHz yerine 333MHz DDR-RAM destekleyecek olan yeni Athlon XP ve Pentium 4 uyumlu çipsetlerini de çıkarmaya hazırlanıyor. Unutmadan VIA anakartlar için 4-in-1 sürücüsünün 4.36 versiyonu çıktı, www.viaarena.com adresinden çekebilirsiniz.



VIA yeni DDR'lı P4 çipsetine çok güveniyor.

windowsmedia bonuspack

Microsoft Windows XP için ücretsiz bir ek paket yayınladı. Bu paketin içinde Windows Media Player için yeni skin ve görsel efektlerin yanı sıra MP3'leri WMA'ya kolayca çeviren bir araç, Media Player playlistlerini Excell dökümanına çevirme imkanı, Windows Movie Maker'ı geliştiren Creativity Kit ve Windows Media Player için MPXP Tray Control birimi bulunuyor.

Intel'inyenichipseti

ZDNet'de yayınlanan bir habere göre Intel, Ocak ayında DDR-RAM destekleyen yeni i845 çipsetini piyasaya sürecek. RD-RAM'li çözümlerden çok daha ucuza mal olacak ve SD-RAM'li i845'e göre belirgin performans artışı sağlayacak olan yeni çipset PC 1600 ve PC 2100 DDR-RAM'leri destekleyecek.
Bu arada Intel Piyasadan tamamen kaldırmaya hazırlandığı Pentium III'lerin fiyatlarında %10 ila %20 arası indirime gitti. Ancak Pentium III'ler Pentium 4'lere göre hala pahalı.

Xbox 6aysonraOnline



Microsoft Xbox için hazırlanan Online oyun network'ünün altı ay içinde açılacağını duyurdu. Oyuncuların Internet üzerinden sorunsuzca oynayabilmesini sağlayacak olan sistem sesli iletişim, ek paketlerin download'u ve turnuvalar düzenleme gibi imkanlara da sahip olacak. Şubat 22'de Japonya çıkarmasını yapacak olan Xbox'ın bundan sonra piyasaya çıktığı her bölgede 6 ay sonra online alt yapısına kavuşturulacağı açıklandı. Elbette bunun Türkiye'yi ne denli kapsayacağı pek net değil. Bekleyip göreceğiz.
Microsoft kendi network'ünü hazırlaya dursun Xbox gateway adında çıkan Linux bazlı bir program şimdiden Xbox'da online oynayabilmenizi sağlıyor. Pek kullanışlı olmayan sistemde hazırlanan bir Linux Server üzerinden dört kişi aynı anda oynayabiliyor. Ancak hızlı bağlantılara sahip olmaları şart. Ayrıca GamSpy online Xbox oynamayı sağlayan bir iki yeni yazılımı sitesinden dağıtmaya başladı.

➔ tı. Microsoft bu konuda çok daha sağlam gözüküyor. Bütün çabalarına rağmen Windows XP'nin kırılarak korsan pazara sürülmesini engelleyemeyen Microsoft umarız bu sefer başarılı olur.

RamDisk ile 30 Kat Yüksek Performans

SuperSpeed firmasının geliştirdiği RamDisk yazılımı WinXP ve Win2000'de programlarınızın performansını 30 kata kadar arttırıyor. Aslında yaptığı şey çok basit RAM'iniz bir bölümünü hard-disk haline getiriyor. Bu bölüme kuracağınız programlar tamamen RAM üzerinden çalışacağı için açılış hızı ve performansı inanılmaz derecede artıyor. Elbette bu RAM'inizin o kadarlık kısmına veda edeceğiniz anlamına geliyor. Ama sadece 70$'a 512MB RAM alarak programlarınızın çoğunu bu şekilde çalıştırma şansınız var. Hatta 140$ vererek oyunlarınızı bile RamDisk'e kurabilirsiniz. Kulağa hiç de fena gelmiyor.

SuperSpeed SOFTWARE

Cebe Giren Hard-disk

Evergreen Technologies external HDD kavramına bam başka bir boyut kattı. fireLINE Pocket HotDrive adı verilen yeni serisideki hard-diskler 10GB ile 40GB arası kapasiteye sahipler. USB 2.0 veya IE-E1394 bağlantıları ile kullanılabilen Pocket HotDrive'lar bu sayede IDE HDD'lere yakın bir performans sunuyor. Onları asıl farklı kılan ise sadece 2.5" genişliğinde olmaları. Yani normal external HDD'lerden kat kat küçükler. Boyutları ancak bir MP3 player kadar ve kolayca cebinizde taşıyabiliyorsunuz.





Bir iki sene önce hayal gibi gelen kişisel DVD yazıcılar ufak ufak hayatımıza giriyor

DVD yazmak!

Evinizde bir DVD-ROM sürücü var mı, bilgisayarınızda veya DVD Player olarak? Belki, siz de şu "DVD-ROM gereksiz, film için Divx var, başka işe de yaramaz zaten" diyenlerdensiniz? DVD-ROM'lar hakkında ne biliyorsanız bir kenara koyun şimdi. Çünkü DVD-ROM cephesinde son yıllardaki en büyük gelişme belki sizin ruhunuz bile duymadan gerçekleşiyor. DVD yazıcılar evlere geliyor.

Aslında DVD yazıcılar hiç de yeni değiller. Pioneer ilk DVD-R yazıcıyı dört küsur sene önce 97 Ekiminde sürmüştü piyasaya. Ancak bu cici cihazın fiyatı 17.000$ olduğu için sadece DVD üretimiyle ilgili noktalarda kullanılabiliyordu. Mayıs 99'a geldiğimizde ise fiyatları 5.400$'a düşmüştü DVD-R yazıcıların. 2000'in başlarında Pioneer DVD yazıcıların kaderini değiştirecek bir karar aldı ve DVD-R formatını A ve G olarak ikiye ayırdı. DVD-R (A), DVD Authoring'den geliyor ve sadece profesyonel amaçlarla kullanılıyor. DVD-R (G) ise DVD General'den geliyor ve genel olarak ev ve ofis kullanımını hedefliyor. Bu ayrım sadece profesyonel amaçlar için gereken bazı özelliklerin çıkarılmasıyla çok daha hesaplı DVD yazıcıların ev ve ofis amaçlı kullanımına olanak verdi. Pioneer'ın bu dosya içinde inceleyeceğimiz, hem CD hemde DVD yazabilen gelişmiş DVD-R (G)-modeli DVR-A03, Mayıs ayında 1000$'lık fiyat etiketi ile piyasaya çıkarak ev için alınabilir ilk DVD yazıcı oldu. Şu an fiyatı 735$ ve 2002'nin ilk yarısında 500$'ın altına inecek. Üstelik şimdiden Internet üzerinde özel kampanyalarda 450$'a kadar düşüyor fiyatı. Yani 2002 bitmeden DVR-A03'ü bir sene önce hayal bile edemeyeceğimiz fiyatlara bulabileceğiz. Kesin bir rakam yok ama benim tahminlerim 300$ ve belki daha da aşağısı.

DVD Medyası Hala Pahalı

Sanırım pek çoğunuz DVD yazıcı fiyatlarının daha astronomik olduğunu tahmin ediyordunuz. Şu an için DVD yazıcıların önündeki en büyük engel bu yanlış kanılar zaten. Bir parça da boş medyaların fiyatları. 10$ ila 25$ arasında değişen DVD-R medya fiyatları şu an için CD yazıcılara karşı varolan en büyük handikap.

Sanırım pek çoğunuz DVD yazıcı fiyatlarının daha astronomik olduğunu tahmin ediyordunuz. Şu an için DVD yazıcıların önündeki en büyük engel bu yanlış kanılar zaten

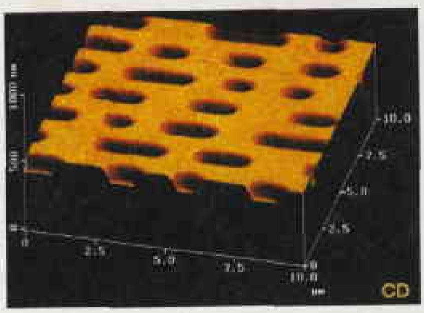
Uzun süre tartışılan diğer bir sorun uyumsuzluk problemleriydi. Şu an için DVD yazıcı üreticileri DVD-R ve DVD+R olarak iki ayrı cepheye ayrılmış durumda. DVD-R'ın başını Pioneer, DVD+R'ın ise Philips ve Sony çekiyor. Ancak her iki formatında karşılıklı bir birini okuyabilmesi sağlandığı için uyumsuzluklar artık sorun olmuyor. Bunların farklarını öğrenmek için ilgili kutuya bir göz atın. Ancak bu yazının konusu DVD-R'lar. Çünkü DVD+R gelecek senenin ortrasına kadar çıkmayacak ve çıktığında da DVD-R karşısında güçsüz kalacak gibi gözüküyor.

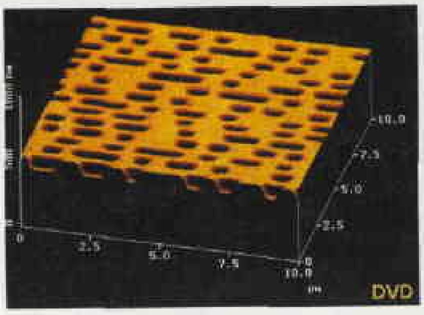
Tarihi ve genel bilgileri bir yana bırakıp öncelikle DVD-R yazıcıların faydalarına bakalım. DVD-R yazıcıların en büyük avantajı elbette yüksek kapasiteleri. Bir DVD-R disk 4.7GB veri saklayabiliyor. Yani bir CD-R'ın kabaca 7 katı. Özellikle bir CD'ye sığmayacak dosyaların ve birden fazla CD'ye ancak sığan arşivlerin saklanması için ideal. Bu tip arşivlerde CD tak çıkar derdi olmadan kolayca tek disk üzerinden çalışabilirsiniz. Çalışmak deyince illa iş olmak zorunda değil ya, resim arşivleriniz, favori müzik klipleriniz ve MP3'leriniz içinde ideal DVD-R. Çünkü her şeyi bir diskte toplama şansınız var. Mesela 10GB'lık MP3 arşiviniz olduğunu düşünelim. Bunları CD'ye yazın, tam 14 CD eder. Ne aradığınızı bulabilirsiniz, ne de dinlerken sürekli CD değiştirmekten kurtulabilirsiniz. DVD-R ile daha az diske daha çok şey kaydetmenin diğer bir avantajı daha az diskin daha az yer kaplaması. Geçenlerde üşenmeyip saydım ve evde hepsi jewel box içinde 1000 kadar CD'im olduğunu tespit ettim. Hepsini üst üste dizince 6 metrelik bir kule oluşturuyorlar. DVD için kaplanan alan bunun 7'de biri doğal olarak. Internet ve dijital medyanın hızlı yayılımı karşısında CD yazıcılar düşük kapasiteli kalmaya başladılar. Bazen bir hafta içinde onlarca CD yazdığınız olabiliyor.

Video Yaratma Keyfi

Elbette bu kadarla sınırlı değil DVD yazıcının kullanım alanları. Asıl ilginci belki de her türlü DVD Player'da çalışacak kişisel videolarınızı hazırlayabilmeniz. Diyelim ki Dijital veya normal video kamerayla çekilmiş görüntüleriniz var. Bunları capture edip bilgisayarınızda editleyebilir ve daha sonra DVD film olarak basabilirsiniz. Böylece 300 yıl dayanacak bir hatıranız olur. Üstelik DVD filmlerde bulunan menüleri ve tüm interaktif elementleri kendi filmlerinizde de uygulayabiliyorsunuz.

Resmin geneline şöyle bir baktıktan sonra





CD ile DVD arasındaki fark şu kadarcık. DVD sadece daha küçük ve yoğun izlere sahip.

gelelim ürünümüzün, Pioneer DVR-A03'ün kendisine. Boyut ve görünüş olarak standart bir yazıcıdan bir farkı yok DVR-A03'ün. Tamam, daha şık görünüyor olabilir; ama zaten tüm Pioneer ürünlerinde standart bu. 5.25" yuvalarından birine takıp güç ve IDE bağlantılarını yaptıktan sonra bilgisayarımızı açıyoruz ve sürücümüzün sorunsuzca tanındığını görüyoruz. Tüm DVD ve CD-ROM'ları sorunsuzca okuyor. Ürünle birlikte gelen iki yazılım var. Sonic MyDVD videolarınızdan DVD film üretmenizi sağlıyor. Bu ilk program menüler ve interaktif elementler oluşturmak konusunda çok pratik. Ancak iyi sonuç almak için videoların önceden editlenmesi gerekiyor. Daha önceki Sony DV-Cam testinde çekip bilgisayara aktardığım görüntüleri DVD Film haline getirmeden önce Dazzle'ın Digital Video Creator II ürünü ve beraberinde gelen MovieStar yazılımını kullandım. Bu ürünle her hangi bir kaynaktan capture yapmak, capture ettiğiniz görüntüleri işlemek ve istediğiniz bir cihaza göndermek çok kolay. Oldukça güçlü olan Mpeg-2 Encoder/Decoder kartı sayesinde videoları hazırlamak çok daha az zaman alıyor. Eğer kendi filmlerinizi oluşturmak için bir DVD yazıcı almayı düşünürseniz benzer bir ürüne sahip olmakda fayda var.

Elimizde capture edilmiş ve işlenmiş görüntüler olduktan sonra bunları MyDVD ile birleştirmek, menüler hazırlamak oldukça kolay. Bundan sonra iş sadece DVD'yi yazmaya kalıyor. DVD-R (G) tipi yazıcılarda ülke kodu koymak gibi profesyonel seçenekler yok. Programlarda oldukça kolay ve pratik olduğundan biraz uğraşmayla herkesin üstesinden gelebileceği bir iş.

Data DVD'lerini Yazmak

Gelelim bence daha önemli olan Data DVD ve CD'leri yazmaya. DVR-A03 ile birlikte bu iş için Instant CD/DVD programı geliyor. Daha önce adını duymadığım bu program Nero ve Roxio'nun programlarına göre biraz daha karışık gözüküyor. Kullanıcı dostu olma konusunda biraz zayıf. Hele yazılacak şey DVD-R olunca her şeyin doğru olduğundan emin olmak için bir iki kere her şeye baştan başlamak gerekebiliyor. DVR-A03 ile 8x hızında CD-R yazabiliyorsunuz. Üründe yakınılacak tek şey bu zaten. Sonuçta CD-R yazma şansımız da olduğuna göre en azından 16x yazabilmek gayet hoş olurdu. İleriki modellerde bu değer yükselecektir heralde. Ama en azından combo olarak görebileceğimiz bir ürün için hiç sorun yaşamadan CD-R yazabilmek gayet hoş. DVD-R yazma işine gelince bu biraz daha uzun işlem. Öncelikle 4.7GB'ı bir araya getirip düzenlemek vakit alıyor. Yazılacak şeyler hazır olduktan sonra aynı CD-R yazar gibi ama arada sadece DVD-R seçeneğini kullanarak. DVR-A03 DVD-R'ları 1x ve 2x hızında yazabiliyor. Hemen paniğe kapılmayın, burdaki 2x DVD'ler için geçerli olanı, CD-RW'lerin hızlarıyla alakası yok. Aksi takdirde bir DVD-R'ı yazmak en az 7-8 saat alırdı. 2x DVD yazmak hemen hemen 18x ile CD-RW yazmaya denk geliyor. Elbette yazılacak olan data 4.7GB olunca işlem yine de yarım saat kadar tutuyor. Ama 7 CD-R değerinde bir işlem olduğunu düşününce hiç de uzun değil.

Genel kanının aksine DVD'lerin yükselişi hala sürüyor. DVD-ROM'ların fabrikasyon maliyeti sürekli düşüyor, filmlerden sonra oyunlard a DVD-ROM'a geçiyor ve şimdi de DVD yazıcıların da devreye girmesiyle DVD'nin yaygınlaşması daha da hızlanacak. Hele DVR-A03 gibi pratik yoldan bir DVD yazıcıdan isteyebileceğiniz her şeyi sunan iyi ürünler oldukça. ■ ■

BİLGİ İÇİN

Pioneer DVR-A03

İthalat: Sky

Telefon: (212) 225 68 08

Fiyatı: : 735$ + KDV

DVD FORMATLARI

DVD-ROM: Digital Versatile Disc – Read Only Memory'nin kısaltılmış hali. Bu kadar uzun ve sevimsiz bir isim için oldukça hoş bir kısaltma. DVD-ROM'u daha çok fabrikada üretilmiş, üzerinde verileri olan ve DVD yazıcılarla kesinlikle işlenemeyen diskleri kastediyoruz. Filmler, oyunlar, vs.

DVD-R: Pioneer'ın geliştirdiği ve DVD konusunda en söz sahibi birlik olan DVD Forum'un desteklediği yazılabilir disk formatı. Aynı CD-R'larda olduğu gibi bir seferlik yazım hakkınız var. 4.7GB kapasiteye sahip. En büyük avantajı gelişmiş uyumluluğu. Mevcut her format ve sürücü tarafından kolaylıkla okunuyor. DVD-Forum tarafından onaylanıyor.

DVD-RW Disc: DVD-R'ın yeniden yazılabileni. Şu an fiyatları 15-20 arasında değişiyor ve bir DVD-RW'ye bin kereye kadar yeniden yazabiliyorsunuz. DVD-R gibi 4.7GB kapasiteye sahip. DVD-RW gibi uyumsuzluk sorunları az, hemen her sürücü okuyabiliyor. DVD-Forum tarafından onaylanıyor.

DVD-RAM: İlk çıkan yazılabilir DVD formatlarından olan DVD-RAM'in başta 2.58GB olan kapasitesi sonradan diğerleri gibi 4.7GB'a çıkarıldı. Diğer yeniden yazılabilir DVD'lerin phase-change tekniği ile optik disklerin magneto-optic teknolojisini birleştiren DVD-RAM, çift taraflı kullanılabilen ve dolayısıyla 9.4GB kapasiteye ulaşan ilk disk. İlk modellerde disk çıkarılayan bir kaset içindeydi. Daha sonradan kasetten çıkarılarak normal DVD-ROM'lara takılabilen versiyonları da çıktı. Ama yine de uyumluluk konusunda en zayıf olan disk DVD-RAM. Normal DVD-ROM sürücüler nadiren okuyor ve diğer tüm formatlarla uyumsuz.

DVD+RW: DVD-RW'nin rakibi olan bu format onun kadar başarılı olamadı. Arkasında Philips, Sony, HP gibi devler olmasına ve bu firmaların çoğu DVD-Forum üyesi olmasına rağmen forumun onayını alamadı. 99'da geliştirilen her iki yüzünde 2.8GB veri saklayan ilk format hiç bir cihazla uyumlu olmadığı için terkedildi. Özellikleri ve diğer formatlarla uyumluluğu DVD-RW kadar iyi olmasa da oldukça yakın. Piysaya bugünlerde çıkması bekleniyor.

DVD+R: DVD+RW'nin kardeşi olan tek yazımlık bu format nedense geciktikçe gecikiyor. 2002'nin ortalarında çıkması bekleniyor. Yeniden yazamaması dışında uyumluluk ve özellikler olarak DVD+RW ile aynı. Ancak çıkışının gecikmesi DVD+RW platformunu yavaşlatacak gibi.

SideWinder Gamepad USB

Ne zamandır piyasaya yeni bir gamepad çıkmıyordu. Sanki PC Gamepad'leri mükemmellik seviyesine ulaşmış, yapılabilecek her türlü gamepad yapılmış artık bir gelişme sağlanamazmış gibi. Aslına bakarsanız durum bunun tam tersi. PC'de kullanabileceğiniz kaliteli 3-4 gamepad var ve bunlarda hemen hemen bir birinin aynı.

Bu durumdayken Microsoft'un yeni gamepad'i beni hem sevindirdi hem de hayal kırıklığına sevk etti. İşin sevindirici yanı yeni bir ürünle Microsoft'un gamepad serisini biraz daha geliştirmiş olması. Hayal kırıcı yanı ise bu yeni gamepad'in eskilerinden pek de bir farkı olmaması.

Yeni SideWinder Gamepad USB'nin yapısı bana ilk Sidewinder Gamepad'i hatırlattı. Çıktığı zaman büyük hayranlık toplayan ilk SideWinder Gamepad'in ergonomisi rakiplerine göre çok daha iyiydi. Microsoft'un Gamepad Pro ve Freestyle Pro'da kaybettiği bu çizgiyi yeniden yakalamış olması sevindirici. Hatta Gamepad USB'nin ilk modelden daha iyi olduğunu bile söyleyebiliriz.

Gamepad USB sağ tarafta standart 6 tuşa, önde tetik biçimde iki tuşa ve tam ortada iki fonksiyon tuşuna sahip. Herhangi bir oyunu oynamak için fazlasıyla yeterli sayıda tuş var. Ancak PS2'nin Dual Shock 2'sine alıştığımdan beri "sağda 6 önde iki tuş" konfigürasyonuna muhalifim. Bunun yerine sağ tarafta 4 önde ise tetik halinde iki sıra tuşun hem da kullanışlı hem de daha hızlı olduğunu düşünüyorum. Baş parmağı 6 tuştan sorumlu tutup işaret parmaklarına birer tuş vermek mantıklı değil.

Solda bulunan 8 yönlü yön pad'i ise beni pek memnun etmedi. Sol baş parmak için oldukça konforlu bir mekan ancak çok yumuşak olduğundan tam basıp basmadığınızı veya hangi yöne bastığınızı tam hissedemiyorsunuz.

Kısaca toparlarsak SideWinder Gamepad USB ergonomik, ekonomik, ne eksiği ne fazlası olan ideal bir gamepad. Yeni bir gamepad alacaklar için çok iyi bir seçim. Ama hali hazırda iş gören bir gamepad'iniz varsa değiştirmenin hiçbir anlamı yok. Ne SideWinder Gamepad USB ne de başka bir gamepad için.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft
Telefon: (212) 258 59 98
Fiyatı: 28 $ +KDV



Sidewinder ForceFeedback 2

Microsoft'un bu ay incelediğimiz diğer ürünü Force Feedback 2. Her ne kadar Force Feedback joystickleri normal joystick'ler kadar kullanışlı bulmasam da gün geçtikçe daha gerçekçi efektler sunuyorlar. Ancak oyunlardaki destek her geçen gün azalıyor. Joystickle oynanabilecek pek çok oyunda ForceFeedback desteği yok, olanlarda çok zayıf. Son zamanlarda bir Force Feedback joystick'in hakkını verebilecek tek oyun Mech Warrior 4'dü.

ForceFeedback 2'nin üzerinde dört düğme ve bir throttle var, kumanda kolunun üzerinde ise sekiz yönlü bir hat switch, üç düğme ve bir tetik bulunuyor. Hepsinin yerleşimi oldukça standart. Kumanda kolunun tasarımı da önceki modelle aynı. ForceFeedback 2'deki değişimler Force Feedback efektlerindeki gelişme de ve tabanın formunda Joystick'in tabanı daha da ufalmış ve güzel bir form almış. Ancak normal joysticklere göre daha ağır ve geniş elbette.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft
Telefon: (212) 258 59 98
Fiyatı: 85 $ +KDV



Yamaha CRW-70 External CD-RW

Haberler bölümünde Yamaha'nın yeni CRW3200 modelinden bahsettik. Ancak Yamaha'nın onunla birlikte bu ay piyasaya sürdüğü diğer bir ürün daha da ilginçti. CRW-70 iki özelliği birden bünyesinde topluyor. Birincisi CRW-70 bir external CD yazıcı, ikincisi bir MP3 CD Player. Oldukça ilginç. Bir karışım.

USB portundan bilgisayara bağlanan CRW-70 hem USB 1.1 hem de USB 2.0 standartlarını destekliyor. USB 2.0 olarak bağlandığında 12x hızında CD yazabiliyorsunuz, USB 1.1 olarak bağlanınca ise 4x. Ancak CRW-70'in SafeBurn özelliğini aktif hale getirirseniz USB 1.1'de 8x hızına çıkabiliyor. Yine de 8x'i sabit hızla yazamıyor, ara ara buffer'ın dolmasını beklediğiniz için standart 8x'den biraz daha yavaş kalıyor.

MP3 Player olarak kullanıldığında CD'lere yazdığınız MP3'leri sorunsuz ve gayet iyi bir ses kalitesiyle okuyor. Ancak adaptör bağlantısı dışında bir güç kaynağına sahip olmadığından ancak ev içinde kullanabiliyorsunuz. Eğer müzik setinize bir MP3 player bağlamak işinize geliyorsa ve external bir CD yazıcı arıyorsanız CRW-70 tam size göre.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Sky
Telefon: (212) 225 68 08
Fiyatı: 315 $+KDV



EZ's ZONE

Bütün Windows'lar İçin En Kolay Ayarlar

İşletim sisteminiz ne olursa olsun, x-setup ile ona hükmedebilirsiniz.

Bu ayki EZ's Zone'u tamamen bir programın tanıtımına ayırdım. Çünkü bu, bugüne kadar yapılmış en detaylı ve becerikli ayar programı. Tam anlamıyla sisteminize hükmetmenizi sağlıyor. Adı X-Setup. Çok yetenekli olmasına karşın oldukça karışık bir program. Üstelik yanlış işler yapıp sisteminize zarard a verebilirsiniz. Bu yüzden tanıtımla yetinmeyip kullanılışı hakkında uyarı ve önerilerde de bulunacağım.

X-Setup bütün Windows'ları destekliyor. Kullandığınız Windows'u tanıyıp size ona göre ayarlar sunuyor. Bazı ayarlarda yanıldığı olmuyor değil. Bazı fonksiyonlar çalışmayabiliyor, bazende işletim sisteminizde olmayan şeyler sunuyor. Ama bunlar istisna denebilecek kadar az. X-Setup ile işletim sistemi, donanımlarınız ve kullandığınız bazı programlar üzerinde ayarlamalar yapabiliyorsunuz. Eğer İngilizceniz zayıfsa işiniz oldukça zor. Çünkü program çok derin ve bütün kelimeleri bir araya getirince ortaboy bir kitap çıkabilir ortaya.

X-Setup ile işletim sistemi, donanımlarınız ve kullandığınız bazı programlar üzerinde ayarlamalar yapabiliyorsunuz.

Programı çekmek için www.xteq.com/downloads adresine gidip Xteq X-Setup'a tıklayın. Karşınıza download için bazı alternatifler çıkacak. Birini seçip programı çekin. Sadece 3.8MB, yani modemle bile rahatça çekebilirsiniz.

Önce Kendisini Ayarlayın

Programı kurduktan sonra standart prosedürle kurun ve çalıştırın. Bundan sonrasına adım adım devam edeceğiz. Karşınıza ilk çıkan menü X-Setup'ın kendisi değil. Bazı ek özellikler ve ayarlara sahip olan ve aynı zamanda programı çalıştırmanızı sağlayan bir arayüz. Burayı es geçip hemen programı çalıştırmayın. Öncelikle [X-Setup] sekmesine gelip [Configure X-Setup] tuşuna tıklayın. Alın dolu dolu bir arayüz daha. Ama korkmayın burda işimiz uzun sürmeyecek. Öncelikle ilk sekme olan [Security]'de [Activate Safe Mode] seçeneğini tıklayın. Böylece tehlikeli olabilecek ayarlarda sistem sizden onay almadan değişiklik yapmayacak. Daha sonra [Display] sekmesine gelip her iki seçeneğinde seçili olduğundan emin olun. Daha sonra [Logfile] sekmesine gelip ayarı Level 2'ye alın. Böylece X-Setup yaptığınız tüm değişiklilerin kaydını tutacak. Aşağıdaki kutuda adı geçen klasörde bir text dosyası olarak bulabilirsiniz. Yine de siz bununla yetinmeyin ve yaptığınız tüm değişiklikleri bir not defterine kaydedin. Log dosyaları hem karışıktır hem de dosya her zaman kaybolabilir. Şimdi [OK]'e tıklayarak ilk menüye dönün.

Bir Sürü İpucu

Şimdi [Tips&Tricks] sekmesine gelin. Bu aslında programdan bağımsız olan içi bir sürü ipucu ve öneriyle dolu bir yardım dosyası. Öncelikle [Download Newest File]'a tıklayın. Bu rehber her ay yenilendiğinden programla gelen genelde daha eski oluyor. Siteye bağlanıp dosyayı çekin ve kurun. Bundan sonra başlat Menüsünden veya az önce bıraktığımız [Tips&Tricks] sekmesinin ilk butonundan çalıştırın.

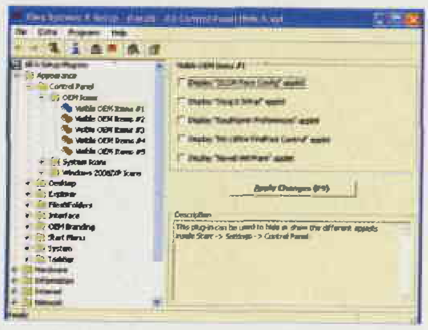
Karşınıza aylara göre dizilmiş 1998 Ağustos'undan beri biriken büyük bir arşiv çıkacak. Maalesef yine İngilizce. Ama içine bir daldınız mı başka yerde bulamayacağınız çok hoş ipuçları bulabiliriniz. Açıkçası yazıyı yazmak için karıştırıken ben bile oldukça etkilendim.

Geriye kalan üç sekmeden [X-Update] ile X-Setup'ın son versiyonunu çekebilir, [Docs] ile yardım dosyalarını okuyabilir ve [Shortcuts] ile programın direkt kendisi için masaüstünde kısayol oluşturabilirsiniz.

Şimdi [X-Setup] sekmesine dönelim. Programı burdan çalıştıracağız. İki seçeneğimiz var [Default UI] ve [Wizards]. Normalde sihirbazlar yeni başlayanlar daha kullanışlıdır. Ama X-Setup'ın Wizard seçeneği en az Fizban kadar beceriksiz ve karışık. Bu yüzden [Default UI] seçeneği ile devam edelim.

Karşınızda pek de çekici olmayan sıradan bir arayüz var değil mi? Şimdi menünün altında duran aşağıya doğru kırmızı ok formundaki tuşa bir tıklayın. Soldaki klasörler biraz açılmış olmalı. Kaydırma çubuğu (ne hoş isim) yardımıyla aşağıya doğru gidin bakalım. Bu gördüğünüz her küçük çark simgesi bir ayarı ifade ediyor. Biraz fazlacalar değil mi? Bu gözünü biraz korkutur umarım, sizi dikkatli olmaya sevk eder.

Ayarlara göz atmadan önce menülerden [Programs]'a tıklayın. Burada Windows'un kendi ayarlarının tümünün bir araya toplandığını göreceksiniz. Olur da ihtiyacınız olan bir tanesini bulamazsanız buradan çalıştırırsınız. İlk klasörü açmadan önce son bir uyarım var. Ayarlara girdiğinizde bazen karşınıza çıkan mevcut ayar olmayabilir. Az sonra bir örneğini göreceğiz.



Ayarlarımız 8 ana başlık altında toplanmış durumda. Hespinin ne olduğu isimlerinden belli. Şimdi uzatmadan bir tane yapalım, sırayla [Appearence], [Control Panel], [Oem Icons]'a gelin. Burada 5 ayrı grupta gereksiz yere Control Panel'e yerleşen ikonları kaldırma seçeneğine sahibiz. Az önce söylediğim gibi bunlara girdiğinizde mevcut ayarlar olmadığını göreceksiniz. Burda işinize yaramayacak tüm ikonları tek tek kaldırın. Ve her grubu bitirdikten sonra bir diğerine geçmeden önce [Apply Changes] veya F9'a basın.

Örnek Problemler

Şimdi [Appearence], [Files&Folders], ["New" Context Menu], [Show/Hide Items]'a gelin. Burda masaüstü veya bir klasörde boşluğa sağ tık yaptığınızda açılan "New" menüsündeki dosyaları kaldırıp ekleyebilirisiniz. ["New" Context Menu]'nün hemen iki altındaki [Drives]'a gelin, [DOS promp here Contect Menu]'yü seçin. Burada [Enable "DOS promp here" Contect Menu for directories]'i aktif hale getirin. Böylece kolaylıkla bir klasördeki DOS programlarını çalıştırabilirsiniz. Şimdi bir yukarı çıkıp [ANY File]'a gelin. İlk seçeneğe gelin. Burada [Enable "Open with..." for any file]'ı aktif hale getirin. Böylece herhangi bir dosyaya sağ tık yaptığınızda SHIFT basılı olmasada default seçenek dışında bir programla çalıştırabilirsiniz.

Bu kadar örnek yeter sanırım. Özellikle en zararsızlarını seçtim. Malesef bu yazıda bütün ayarlara değinemiyorum. Son bir uyarı. Bir değişiklik yaptıktan sonra sağ altta "LOG OFF" veya "RESTART" yazarsa bu değişikliğin hemen gerçekleşmeyeceğini gösterir. Önce bir log off veya restart gerekiyor demektir. Dikkati elden bırakmadan kurcalayın bakalım, rastgele. ■ ■ ■

donanım pazarı

geller ve gitler

Bu ay ne oldu donanım pazarına bilmiyorum. İlk defa bir ay fiyatları yenilerken hemen hepsinin değişmiş olduğunu gördüm. Biri çıkmış, biri inmiş hepsine bir haller olmuş. Nedir bunu sebebi bilemiyorum. Yağmurdan fırtınadan belki... neyse şimdi dışarısı karlar altında bem beyaz. Fiyatlarda durulmuştur heralde.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 90
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 336 61 23

Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Çizgi: 65$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 159$	AMD AthlonXP 1900+ (1.6Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 290$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT KR7-RAID Çizgi/Datagate: 160$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 35$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 61$	512MB DDR-RAM Fiyatı: 122$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 100$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 110$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 220$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Kont/Multimedya: 89$	Winfast GeForce2 Ti 64MB Kont/Multimedya: 149$	Winfast GeForce III Ti 500 Kont/Multimedya: 410$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 157$	Sony G220 17" Empa: 325$	Sony G520 21" Empa: 999$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 77$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 49$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 179$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 87$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**783$**	**1330$**	**2751$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Sınavlar bitti. Önümüzdeki ay yenilerinin başlamasına rağmen daha önümüzdeki aya bir ay var değil mi? *(O bir ayın ne kadar hızlı geçtiğine inanamayacaksın- TÖ)* Bu ay benim için Flash başında ve biraz da sinir harbi şeklinde geçti. Flash başında geçmesinin sebebi hazırladığımız bir yayına Flash arabirimi koymak isterken Flash öğrenme isteğimin kabarması. Sinir harbinin baş mimarı ise Türk Telekom ve ADSL departmanı. Bütün uğraşlarıma rağmen aylardır hala bu hizmeti bana ulaştırmadıkları için, hala ilgisizce maillerime cevap vermedikleri için, bilgilendirmenin sıfıra yakın olduğu için ve de herhangi bir hizmetin de geleceğinin sağlamlığından şüphe duyduğum için Türk Telekom'u ve söz konusu yetkililerini buradan kınıyorum. *(Hazır başlamışken bende hard-diskimi yaktıkları için Boğaziçi elektrik'i kınıyorum, umurlarında olmaz ama...- TÖ)*

Onur Bariam



İçerisini buzdolabı yapabilmek için gerekli herşey düşünülmüş.

Config.sys Hataları

Ben Orkun. Sana arkadaşımın bilgisayarının verdiği hata mesajları hakkında sorular sormak istiyorum. Umarım yardımcı olursun. Bilgisayar ilk açılışta DOS ortamındayken "config.sys dosyasında hata olan satır:1" Daha sonrasında, "aşağıdaki dosya eksik yada bozuk c:\cdrom\gscdrom.sys" Daha sonrasında da, "config.sys dosyasında hata olan satır:30" yazıyor ve DOS ortamından Windows'a geçiyor. Sonra Windows açılırken, "cs32ba.drv, vsndsys.386 isn't present (tamam)" yazıyor.

Daha sonrada "roland mpu-401. A configuration or hardware problem has occurred. Use the drivers option in the control panel to re-configure mpu-401 driver (tamam)" diyor. İngilizce bildiğim için sonuncunun bir donanım yada konfigürasyon problemi olduğunu ve kontrol panelden mpu-401 adlı sürücüyü yeniden konfigüre etmemi söylediğini anladım. Fakat sana sormadan yine de birşey yapmak istemedim. Ayrıca bundan önceki (cs32ba.drv.......) hata mesajı da bununla mı bağlantılı eğer değilse ne yapmalıyım? Ve tabiki config.sys dosyasını yeniden yüklersem o sorunda düzelir mi? Ayrıca arkadaşım eskiden çalıştırdığı CD'leri şimdi çalıştıramadığını söyledi. Bu sorun diğerleriyle bağlantılı olabilir mi?

Benim de Fujitsu-Siemens Scaleo: 128MB RAM, onboard ses kartı, PIII 866MHz, GeForce 2MX 400 özelliklerinde bir bilgisayarım var. Bilgisayarımda Colin McRae Rally gibi yarış oyunlarını otomatik viteste oynarken (ve en son sınırları zorlarken) hiçbir şey olmamasına rağmen manuel modda oynamak istediğimde yarış esnasında düt düt diye sesler gelip ekranda hafif donmalar meydana geliyor. Aslında pek önemli bir sorun olmamasına karşın gene de sinir bozucu oluyor. Çünkü bilgisayarımın özellikleri bu oyunu rahatlıkla kaldırabilecek düzeyde olduğunu zannediyorum. Bir arkadaşımda kendisinin de bu problemden olduğunu fakat Microsoft'un USB klavyesini aldıktan sonra bu sorunun artık yaşanmadığını söyledi. Acaba neden benim klavyem olabilir mi? Ayrıca Midtown Madness oyunu çok kötü çıkıyor. Galiba ekran kartımla ilgiliymiş bir yama çekmem gerekliymiş eğer öyle ise bu yamayı nereden çekebileceğimi yazar mısın, eğer yardımcı olabilirsen çok sevinirim. Şimdiden yardımların için teşekkür ederim.

Orkun

Ben tabii ki Onur. Tuğbek şu an dağılan makinesini toparlamaya çalışıyor. (Benimle çok uğraşana böyle oluyor işte.) *(Demek hard-diskime sabotaj yaptın! Vay hain!!! Kaçma gel, kaçma dedim –TÖ)* Öncelikle belirtmek isterim ki seninki kadar bozuk yazılmış mail daha önce almamıştım. Mailini BÜYÜK HARFLE, Türkçe karakterlerin bazılarını kullanıp bazılarını kullanmayarak, bu kadar uzun yazıda sadece 4 tane nokta kullanarak ve de bilimum yazım hatalarıyla yolladığın için Teknik Servis'i hazırlayan kişi olarak bizzat teşekkür ederim. İbret-i alem için mektubunu olduğu gibi yayınlamayı da düşündüm.

İlk sorunun gayet açık gibi duruyor. Ses kartının sürücüleri hafif sarsıl-

Birilerinden veya bir yerlerden linux kullanmayı öğrenmeden kurmaya heveslenmeyin arkadaşlar. Linux her ne kadar son zamanlarda iyice kolaylaştırıldıysa da belli aşamalarda size sorunlar çıkaracaktır.



Ek RAM takılabilecek gizli RAM yuvası...



Seagate'in PC için üretilen harddiski X-Box'da ne arıyor?



Bütünleşik DVD-ROM böyle pek cılız sanki?!



Plan yapalım, saatlerimizi ayarlayalım, dalın!

mış. İyisi mi sen arkadaşının bilgisayarının sürücülerini baştan yükle. Bu arada config.sys'de 30. satıra nasıl geldiniz ya?!?*(Başlat-Çalıştır'dan Sysedit edit yaz. Açılan program config.sys'ni düzeltmeni sağlar. Sorun olduğu satırlarda neler olduğuna bak. Mesela bu 30. satır neymiş. Cidden o kadar uzun config.sys normal değil. İlk satırdaki sorun CD-ROM'un DOS sürücüleriyle ilgili. "c:\cdrom\gscdrom.sys" satırını silersen hata mesajından kurtulursun. Veya sürücüyü baştan kurun, böyle CD-ROM DOS'ta da çalışır- TÖ)* Senin sorunun da aynen tahmin ettiğin gibi klavye ile alakalı. Takılmalar bilgisayarının kapasitesi yüzünden değil. Yeni çıkan klavyelerin çoğunda bu sorun var. Eski veya bu sorunu çıkarmayan bir klavye al. *(Otomatik viteste oynasan daha pratik ve hesaplı olur sanki -TÖ)* Ekran kartının yeni sürücülerini www.nvidia.com'dan bulabilirsin *(Oyun için sadece bir patch çıktı http://www.microsoft.com/games/PC/ adresinden çekebilirsin.)* Aha, bitti mi cevaplar? Hayret ne çabuk bitti? Halbuki 37 dakikadır mailin orijinalini düzeltmeye uğraşıyordum!!

Evet ne yazık ki sen bu oyunu oynayamayacaksın ve ne yazık ki Voodoo için güncel sürücü çıkmayacak.

Linux Kurdum

Benim berbat bir sorunum var. Nereden kurduysam bilgisayara Linux kurdum. Ancak Windows'a dönmem gerektiğini anladım ve bilgisayarı F-disk ile yapılandırayım dedim. F-disk ekranı açılıyor, seçenekler çıkıyor. Arada donup kalıyor. Bilgisayarcıya götürdüm o da uzun uğraşlardan sonra F-diski geçmiş ve Windows kurmuş. En azından kurdum dedi ancak bilgisayarı açınca "Primary Harddisk Fail" mesajı alıyorum ve bilgisayar DOS ortamında dönüyor. Daha önce de bilgisayar Windows'da donuyordu. Fakat sonra işlemci değişti ve donmalar kesildi (işlemci celeron 666).

Berkay

Mailinde "Nereden kurduysam bilgisayara Linux kurdum" kısmı en çok ilgimi çeken yer. Birilerinden veya bir yerlerden linux kullanmayı öğrenmeden kurmaya heveslenmeyin arkadaşlar. Linux her ne kadar son zamanlarda iyice kolaylaştırıldıysa da belli aşamalarda size sorunlar çıkaracaktır. Soruna gelince, linuxtan değil. Yani sonradan Windows kurulmuş olduğunu ve açılışta DOS'a girebildiğini göz önüne alarak söylüyorum. Bunun dışında olabilecekler çok fazla değil. İki adet harddisk kullanıyorsan harddisklerinin BIOS'taki kurulumlarını ve harddisklerinin içindeki sistemleri kontrol et. Yani ikinci harddiske sistem kurmuş olup ilk harddiski primary olarak tanıtmış olabilirsin. Bunun gibi mantıklı sebeplerin dışında anakartındaki bir bozukluktan dolayı saçmalamalar da olabilir. Harddiskinin kurulumunda bir sorun yoksa buna da bir gözat.



İşte X-Box'ın bütün hazinesi, CPU ve GPU!

Max Monitör Çözünürlüğü

Size bir kaç sorum olacak;

- Ekran kartım en fazla 1152x864 ü destekliyor.(Nvidia 32MB Riva TNT2 M64)
- Wizard isimli bir radyo kartım vardı sürücüsünü kaybettim, nereden bulabilirim?

Cevaplarınıza şimdiden sağ olun diyorum ve selam veriyorum.

Ekran kartın daha yükseğini de destekler. O senin monitörünün sorunu. Yani monitörünün sürücüsü buna izin vermiyor. İstersen monitör sürücünü değiştirip Windows'un 1600x1200 sürücüsünü yükletip ayarlarda 1600'e 1200 görebilirsin. Ama yine de 1152'den yukarı çıkamazsın. Çıkınca monitör görüntü vermez. Kartının sürücüsünü de netten bulursun. Çok parlak bir cevap olmadı ama ben de senin kadar biliyorum. Önce sitesini deneyerek başla. Daha sonra arama motorları. Bu arada herhangi bir kartın sürücüsünü bulmak için kartla ilgili hiç bir bilginiz yoksa bile yapabileceğiniz birşey var. Kartın üzerinde gördüğünüz bütün uzun sayı ve harfleri arama motorlarında aratın. Seri no elbet bir sitede çıkacaktır. *(www.driverzone.com gibi sitelerde deneyebilirsin. Ama böyle adı sanı duyulmamış markalarda şansın çok az)* Selamını aldık ve biz de seni İzmir marşıyla geri yerine yolluyoruz.

Doku Hataları

Size bilgisayarımın özelliklerini tamamen yazıyorum bir eksiklik olmasın diye: "Abit BE6 Anakart vardı galiba, PII 350 işlemci, 32MB TNT2, 12GB harddısk, SB Live value!, Asus 50X CD-ROM, 2 tane 64 bir tane de 32MB RAM var ama hepsi başka bir marka, bir de 56k bir modem var da adını unuttum, bir de Win ME var. Sorunum şu; normalde bu bilgisayarın tüm oyunları çalıştırması gerekmez mi? Ama bende özellikle FPS oyunlarında kaplamalar resmen gökkuşağı gibi oluyor. Yani tam bir renk cümbüşü gibi. Windows 98 varken de öyleydi. Ayarları en düşüğe getirince de öyle oluyor. Sence ne yapmalıyım, sen biliyorsundur herhalde. Yani Renegade'i oynayamazsam ölürüm valla. Cevabınızı bekleyeceğim...

Murat Çamur



Hepsi bu muydu? Bişiy yokki burda bende yaparım...



Asi gençliğin ne yapacağı belli olmuyor


Ne kadar da şirinleeeeeerrr.....

Arkadaşlar bir insan bilgisayar oynayıp da, Level okuyup da, bu işlerin içinde olup da nasıl bilgisayarının özelliklerini bilmez anlayamıyorum. Konsol aleti bile alsanız elinizdeki aletin ne işe yaradığını bilmedikten sonra ne anlamı kaldı DVD'yi takıp oynamanın. Murat arkadaş da mailine bol çarpı atılacaklardanmış. Hem de bilgisayarını tanımıyor! Tek ayak cezası vermek lazım. Murat, o bilgisayar tarihe geçti geçiyor haberin olsun. Ofis makinesi olmaya aday olmuş bilgisayarın. Ama yine de gökkuşağı dediğin şeyi yapmaması gerekiyor. Doğrusu gökkuşağı dediğin nedir tam olarak anlamadım ama. Hakkaten o ne ya? Ekran kartın bozuk olmalı. Ya da AGP portun. Windows'ta da yapıyorsa özellikle. Bunları kontrol et. Yoksa hiç bir sebepten rengarenk olmaz. Sadece Windows'ta 256 renk seçeneğinde renkler bozulur. O da rengarenk olmaz ve oyunlarda 256 renk seçeneği zaten çalışmaz. Bu arada Renegade'i güzel güzel oynamanın çok az bir ihtimal olduğunu belirtmek isterim. *(Renegade sanmıyorum, hiç sanmıyorum... Yani olmaz hayatta. Kaplamalardaki renk bozulmaları için, öncelikle ekran kartı sürücünü yenile, doğru ve yeni bir sürücü kurduğundan emin ol. Daha sonra oyun ayarlarında kaplamalarla ilgili ayarları en düşük seviyede tut. AGP Texturing'i kapat. -TÖ)* ■ ■ ■

Onur "Geçen ay haberlerde bahsi geçen şirin X-Box resimlerine bakmayı da unutmayın. Önümüzdeki ay görüşmek üzere..." diyerekten gitti. Ben kalakaldım bozuk harddiskimle birlikte. Ah Boğaziçi Elektrik. Elbet geçicen elime.

Tuğbek Ölek

?neizliyoruznedinliyoruz

fantastikbiraşköyküsü

Şimdi başlıktaki 'aşk öyküsü' lafından sonra bazılarınız yüzünü buruşturmuş olabilir, hani sıkıcı bir filmden bahsedeceğimi düşünerek. Ama Amelie tüm ön yargılarınızı geride bıraktıracak kadar sıra dışı bir film. Muhtemelen siz bu yazıyı okurken Amelie vizyondan kalkmış ve şanslı olanlarınız da izlemiş olacak (kaçıranlar şimdiden DVD siparişini versin). Fransa'nın Spielberg'i gözüyle bakılan Jean-Pierre Jeunet'nin son filmi Amelie; ayrıca 2002'nin en iyi yabancı film dalında Oscar adayı. Jeunet'nin bu ikinci solo filmi. Daha önce Marc Caro ile beraber Şarküteri ve Kayıp Çocuklar Şehri filmlerine imza atmıştı ve sonra da Hollywood'a atım atarak Alien 4'ü çekti. Amelie de tıpkı diğer filmleri gibi inanılmaz detaylarla dolu, hatta filmin kendisinin detaylardaki mutluluk üzerine kurulu olduğunu söyleyebilirim.

İlk beş dakikada Amelie'nin yalnız geçen çocukluğuna tanık olur ve ilginç (!) ebeveynleriyle tanışırız. Jenerikten sonra ise Amelie artık genç bir kadın olmuştur; bir kafede çalışan ve kendi iç dünyasında yaşayan yalnız bir kadın. Amelie'nin gözünden çevresindeki insanları tanırız; hepsi de gerçekte varolamayacak kadar orijinal karakterlerdir, tabii sadece Amelie'nin gözünden. Zaten Amelie'nin hayata bakışı çok farklıdır. Rastlantı eseri evinde bulduğu bir kutuyu sahibine teslim etmesiyle başlar her şey. İyileri ödüllendirmek, kötüleri cezalandırmak bir anda hayatının amacı olmuştur sanki. Derken aşık olur ve işler bir anda karışır... Umarım tüm bu söylediklerimden sonra Amelie'yi mutluluk oyunu oynayan ve şirinliğiyle herkesi deliye çeviren bir Polyanna ile aynı kefeye





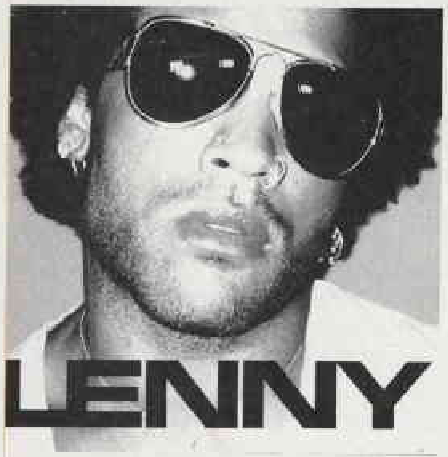
koymamışsınızdır; çünkü Amelie'nin ödül ve ceza sistemi aklınızın ucundan bile geçemeyecek detaylarla dolu. Kurduğu tezgahların, çevresindekilere bakış açısının masalsı bir görsel dille perdeye yansıtılmış olması da cabası. Gerçekten anlatımda Jeunet öyle bir tarz yakalamış ki film sizi kolaylıkla içine çekiveriyor. Filmin geçtiği Paris'in Montmartre semti kullanılan renk filtreleri ve kamera açılarıyla adeta bir masal diyarına dönüştürülmüş. Hayata dair rastlantıların hiç bu kadar sade ve yaratıcı bir şekilde resmedildiğini görmemiştim.

Filmin başarısında oyuncuların başarısı da şüphesiz çok büyük, özellikle Amelie rolüyle, Fransız sinemasının yeni yıldızı kabul edilen Audrey Tatou çok iyi iş çıkarmış. Sanki Amelie karakteri onun için yazılmış; bakışları ve mimikleri role cuk oturuyor. Amelie'nin aşkı, polaroid vesikalık koleksiyoncusu delikanlıyı ise yine Fransa'nın genç yıldızlarından Mathieu Kassovitz; kendisi aynı zamanda sıkı bir yönetmen de (La Haine filmi bayağı bir yankı uyandırmıştı). Amelie kesinlikle görülmesi gereken bir film; mutluluğun detaylarda ve aşkın da rastlantılarda gizli olduğuna inananlar özellikle kaçırmamalı.

yenibirlenny

Rock müziğinin baba isimlerinden Lenny Kravitz, son albümü 'Lenny' ile piyasalarda. 80'lerin sonunda 'Let Love Rule' albümüyle start aldı ve o zamandan beri istikrarlı bir şekilde yoluna devam ediyor. Gerek 'cool' imajıyla gerekse de çıkardığı hit parçalarla her zaman popüler olabilmiş bir isim Lenny Kravitz. Çoğumuzun aklına herhalde ilk 'Are You Gonna Go My Way' parçası gelir Lenny deyince, özellikle o klibi unutmak gerçekten zor. Tabii Lenny o zamandan beri çok değişti. Medusavari saçlarını kestirmesiyle imajından sonra müziğinde de değişim rüzgarları esmeye başladı.

Son albümüne kadar hep 70'lerin etkisinde kalmış parçalar dinledik Lenny'den. Evet, hepsini bağrımıza bastık, nakaratlarını ezberledik ama şöyle bir yan yana koyunca da hep aynı havayı yakaladık; biraz Jimi Hendrix, biraz Prince tınıları hep hakim oldu Lenny'nin müziğine. Onların izinden gitmek veya onları yaşatmak güzel bir şey ama kendini tekrar etmeye başlamak sonun başlangıcı gibi bir şey olsa gerek. Sanırım Lenny Kravitz de bu durumun farkında. Zira son albü-



haberiniz var mı?



ZİHNİNİZİ AÇIN BİRAZ

Yani MTV ağzıyla söylersek 'Free Your Mind'. Böyle diyorum çünkü tavsiye edeceğim sitede göreceğiniz tasarımlar zihninizi açacak ve sonra da içerisinden size ait tasarımların çıkmasına ilham kaynağı olabilecek türden. Eminim aranızda web tasarımı veya bilgisayar ortamında grafikle ilgilenen vardır. İşte www.design-agency.com da sizin amatör ruhlu profesyonelleri bir araya toplayan bir site. Öncelikle sergi bölümüne girip, *dünyanın dört* bir yanından siteye akan tasarımlara göz atmanızı tavsiye ederim. Gerçekten inanılmaz şeyler var. Tasarımlar, screenshotlardan yani sitelerin orijinallerinden alınmış JPEG formatındaki görüntülerden oluşuyor; isterseniz tasarımcı adının üstüne tıklayarak sitenin orijinalini ve tasarımcının diğer eserlerini de ziyaret edebiliyorsunuz. Tasarımcıların özgeçmişleri ve düşünceleri de size ilginç gelebilir, hatta bir şekilde işinize bile yarayabilirler; okuyun, hiçbir şey kaybetmezsiniz. Ayrıca sergi bölümünde en sıkı üç online web tasarımı dergisine de linkler bulunmakta. Sitenin diğer vurucu bir olayı da oluşturduğu tasarımcı-işveren havuzu. Eğer kendinize güveniyor ve çalışmalarınızın belli

neokuyoruzneyapıyoruz?

mü 'Lenny' ile kendini bulma yolunda büyük bir adım atmış gözüküyor. En son "5" albümüyle üçüncü kez Grammy alan Lenny, daha sonra bir "Greatest Hits" çıkararak parayı vurdu ve şimdi de 'Lenny' ile yeni bir kitleye ulaşmaya çalışıyor. Biraz funk, biraz rock, biraz da hip-hop ezgileri olan bu albümde toplam 12 parça var. Şarkıların hepsini kendisi yazmış ve bestelemiş. Yetmiyormuş gibi albümün



prodüktörlüğünü ve aranjörlüğünü de üstlenmiş. Daha da ilginci tüm enstrümanları bizzat kendisinin çalması. *Davul, gitar, klavye ve* bas; hepsini o çalıyor (on parmağında on marifet diye buna deniyor herhalde). Tüm enstrümanları kendisinin yorumlaması albüme değişik bir hava katmış.

Açılışı funk ritmlerinin hakim olduğu 'Battlefield of Love' ile yapıyor ve yine yüksek tempolu 'If I Could Fall in Love Again' ile devam ediyor. 'Yesterday is Gone' güzel bir balad ama bir 'I Belong to U' veya 'Heaven Help' kadar esaslı değil bence. Albümde çok farklı parçalar var. Örneğin, 'You Were in my Heart' new age tarzında bir parça, hatta Depeche Mode tadında bile diyebiliriz. 'Bank Robber Man'in ise hikayesi çok ilginç. Öğrendiğime göre geçen sene Lenny, Miami'de bir banka soyguncusuyla karıştırılarak, bir güzel kovalanmış ve haliyle ortaya da böyle bir parça çıkmış. Albümün ilk klip parçası 'Dig In'e gelince, o kadar güçlü olmasa da 'Are You Gonna Go My Way' havasında. Genel bir yorum yapmak gerekirse, Lenny kendini arıyor diyebiliriz. Ne çok hızlı, ne çok yavaş; orta tempolu baladlar ağırlıkta. Lenny bu aralar rahat bir dönem geçiriyor olsa gerek; çünkü *sözler eskiye nazaran çok daha iyimser* ve pozitif. Bu sefer farklı bir 'Lenny' albümüyle karşı karşıyasınız, benden söylemesi...

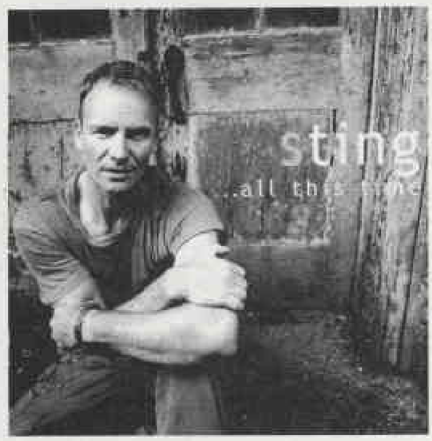
eskileribileyeter

11 Eylül akşamı, yani dünyanın en büyük terörist saldırısının gerçekleştiği gün Sting, İtalya'da özel bir konser verecekti. Sting'in evinin daha doğrusu villasının arka bahçesinde gerçekleşecek olan bu konser aynı zamanda Internet üzerinden de canlı yayınlanacaktı. Ama felaket haberi almasıyla Sting, konserin kaydedilmesine ve şarkıların 'All This Time' adı altında bir albümde toplanmasına karar verdi. Albümün tüm geliri ise 11 Eylül felaketinde hayatını kaybeden insanlara bağışlanacaktı. Durum böyle olunca sadece konserin açılış parçası olan 'Fragile' online yayınlandı.

All This Time, standart bir Sting konser albümü; ama arka planındaki olayı düşünerek dinleyince kulağa çok daha duygusal gelebiliyor. Sting'in konserde beraber çaldığı isimler, son albümü 'Brand New Day'in turnesinde ona eşlik eden müzisyenlerden oluşuyor (kadro sağlam anlayacağınız). Albüm toplam 15 parçadan oluşuyor; hem Police günlerinden, hem *de solo* çalışmalarından parçalar var. Kesinlikle deli dolu bir konser albümü değil; parçalara sakin ve yumuşak bir hava hakim. Yine de bazı parçalar sanki konser atmosferi altında ezilip gitmiş, değerlerini kaybetmiş gibi. Sting eskiye nazaran çok daha popüler bir isim ve bu olgunluk çağının vermiş olduğu rahatlık konsere de peklala yansımış olabilir (belki de adamcağızın bahçesi akustik açıdan uygun değildi).

Artık öyle radikal bir duruşu yok, Police günlerinde olduğu gibi; devamlı kendini yeniden keşfeden bir Sting var karşımızda. Gerçi bu beni pek rahatsız etmiyor, adamın eskileri bile bir ömür dinlemek için yeterli (yalnız konser bileti fiyatlarından şikayetçiyim!). 'Mad About You' ve 'Shape of My Heart' albümdeki favorilerim. 'Dİendo' adında yeni bir parçası var. 'Roxanne' ve 'Moon Over Bourbon Street'in çok daha iyi 'canlı' versiyolarını dinledim. 'Every Breath You Take' ise sanki biraz kapanışa kurban gitmiş gibi. All This Time, Sting severlerin kulaklarının pasını atabilecek ve onları yeni albüme kadar oyalayabilecek tarzda bir çalışma.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



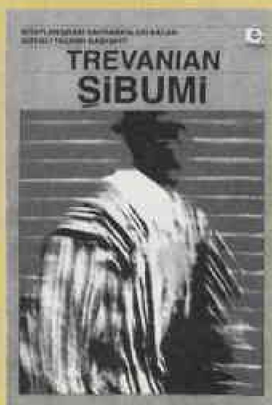
haberiniz var mı?

bir olgunlukta olduğunu düşünüyorsanız, hiç durmadan formu doldurmalısınız bence. Ne de olsa bu işler hiç belli olmaz!

'GO' OYUNU MU?

Şimdi 'Go' desem ve bunun bir oyun olduğunu söylesem, hatta daha da ileri gidip bu oyunun felsefesinin ve taktiklerinin Şibumi adlı bir kitaba ilham kaynağı olduğunu söylesem, nasıl bir tepki verirdiniz? Sanırım siz 'Go'da kaldınız (aynen benim gibi). Go, taşlarla oynanan, inanılmaz derin bir strateji oyunu. Oldukça eski bir oyun, hatta satrançtan bile daha eski. Oyunun Şibumi ile ilgisine gelince, bir kere kitap 'Go'nun evreleriyle bölümlenmiş ve ayrıca romanın kahramanı Nicholai Hel usta bir 'Go' oyuncusu. Belki şimdi bunlar bir şey ifade etmiyor olabilir ama kitabı okudukça 'Go'yu çok daha iyi kavrıyorsunuz.

Yazar Trevanian, en az romanın kahramanı kadar esrarengiz. Gerçek kimliğini sadece yayıncısı biliyor ve şu an nerede olduğunu ise sadece kendisi. Dört ayrı bilim dalında diplomasının ve doktorasının olması da ayrıca ilginç bir durum. Bilindiği kadarıyla yaşamı boyunca 50 kez mekan değiştirmiş bir yazar. Şibumi, yarı Rus, yarı Alman asıllı, bir Japon generali tarafından büyütülen ve inanılmaz özellikleri olan, profesyonel terörist avcısı Nicholai Hel'in öyküsünü anlatıyor. Çeviride yer yer hatalar var ama anlamayı engelleyecek kadar değil. Temposu kadar kurgusu da sağlam, benden söylemesi...





FRP

Karşınızda Blind Guardian özel programı!

Son zamanlarda gelen mail'lerde "Müzikle aranız nasıl, Blind Guardian falan dinler misiniz, dinlerseniz hangi parçalarını seversiniz?" "Köşeye arada şarkı sözü de koysanız, ne bilim Blind Guardian'dan bir şeyler mesela.." teması ağır basmaya başlayınca bir sayıyı Blind Guardian'a ayırmak gerektiğine karar verdik. (Önemli not : Batu Hergünsel bu satırları yazdığı sırada tamamı Blind Guardian ve Wizards & Demons mp3'lerinden oluşan CD'sini 48 saati aşkın süredir dinlemektedir. Editörumüzün kulakları geçici olarak sesleri "Blind Guardian" ve " Blind Guardian olmayan" şeklinde ayrımsamaya başlamıştır. Ama korkmayın, bu da geçecektir!)



Tarihçe

Her şey 1985 yılında Almanya'nın Krefeld kasabasında André Olbrich ve Hansi Kürsch'ün "Lucifer's Heritage" adlı grubun temellerini atmalarıyla başladı. Bundan sonraki gelişmeleri adım adım izleyelim:

1985: Grubun ilk demosu Symphonies of Doom piyasada.

1986: Grubun ikinci demosu Battalions of Fear çıkıyor. Bu demoyla kazandıkları başarı gruba No Remorse Records'un kapılarını açıyor. Grubun adı Blind Guardian olarak değiştiriliyor.

1988: Demoyla aynı adı taşıyan ilk albümleri Battalions of Fear piyasaya sürülüyor.

1989: İkinci albümleri Follow The Blind'ı çıkarıyorlar. Albümde eski Helloween gitaristi, yeni Gamma-Ray vokalisti Kai Hansen, "Valhalla" ve "Hall of the King" şarkılarına hem gitarı hem sesiyle eşlik ediyor.



1990 : Tales from Twillight World albümü yayınlanıyor. Andreas Marschall tarafından çizilen albüm kapağı, yılın en iyi metal albüm kapağı seçiliyor.

1992 : Dördüncü albümleri Somewhere Far Beyond Virgin Records tarafından piyasaya çıkıyor. Albümün ünü taa Japonya'ya kadar varıyor!

1993 : Grup, Japon hayranlarına büyük bir jest yaparak ilk canlı kaydettikleri albüm olan Tokyo Tales'i yayımlıyorlar. Aynı yıl Imaginations from the Other Side da dinleyici ile buluşuyor ve büyük başarı kazanıyor.

1996 : Eski şarkıların akustik versiyonlarını ve bazı cover'ları içeren Forgotten Tales yayınlanıyor.

1998 : Dinleyenlerin ağzının suyunu akıtan single Mirror Mirror'dan sonra beklenen albüm Nightfall in Middle Earth çıkıyor ve grup tarihinin en büyük başarısını yakalıyor.

2001 : Kasım ayında yeni albümün ilk parçası And then there was silence dinleyiciye sunuluyor, albümün çıkış tarihi ise 2002 Mart olarak belirleniyor.

Grup, üyelerdeki birkaç değişiklikten sonra bugünkü halini aldı : Hansi Kürsch (vokal / bass), André Olbrich (lead gitar), Magnus Siepen (ritm gitar) ve Thomas "Thomen" Stauch (davul).

Blind Guardian'ın ilk iki albümünü dinleyecek olursanız o zamana kadar yapılmış power/speed metal albümlerinden belirgin bir şekilde ayrılmadığını fark edebilirsiniz. Zaten bu nedenle pek çokları tarafından Blind Guardian'ın kendi tarzını ilk oluşturmaya başladığı albüm Tales from Twillight World olarak gösterilir. Haklı bir görüş, her ne kadar Welcome to Dying gibi eski hızlarını korudukları şarkılar olsa da, albümde melodinin de ön plana çıkarıldığını, gruptaki değişimin ilk sinyallerinin verildiğini görüyoruz.

Kendi fikrimi soracak olursanız, grubun kendi tarzını gerçek anlamda yakaladığı ilk albüm Imaginations from the Other Side'dır derim. Daha orkestral bir tını kazanan (tını falan da dedik ya, hadi hayırlısı!) eski hızlı parçaların yanı sıra, A Past and Future Secret ile grup ballad yapma konusundaki başarısını da kanıtlamış oldu.





Nightfall in Middle Earth ise artık tamamen oturmuş bir grubun olgunluk dönemi çalışması olarak yorumlanabilir. Her ne kadar "Eski sertlikleri yok be abi!" diye eleştiren hayranları da olsa, Nightfall..'ın grubun en yetkin albümü olduğunu düşünüyorum. Belki gitarlar eski keskinliklerinden ödün verip, yerlerini koro ve orkestraya bırakmış olabilirler, ancak Thomen abimizin durmak bilmeyen çift kross'una dikkatinizi çekerim(Kendisinin davul takımının 9 zil, 5 alto, 2 tamtam ve 2 kross'tan oluştuğunu biliyor muydunuz?!)!

Heyoo, Yeni Albüm!!

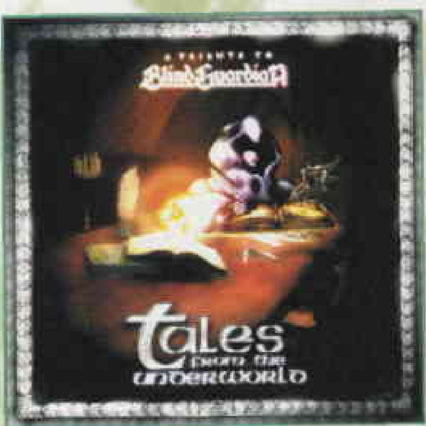
Blind Guardian'ın yeni albümünün adı "A Night at the Opera" olacak. Çıkış tarihi Avrupa için 4 Mart 2002 olarak düşünülüyor. Albümde yer alacak şarkıların listesi ise şöyle :

1. Precious Jerusalem
2. Battlefield
3. Under The Ice
4. Sadly Sings Destiny
5. The Maiden And The Minstrel Knight
6. Wait For An Answer
7. The Soulforged
8. Age Of False Innocence
9. Punishment Divine
10. And Then There Was Silence

And Then There Was Silence'ı dinledim. 14 dakikalık çok sağlam bir parça olmuş. Zaten şu anda İspanya'da listelerde 4., Japonya'da 3., pek çok Avrupa ülkesinde de ilk 20 içerisinde.

Demons & Wizards

Tüm konser ve albüm çalışmalarının arasında vokalist Hansi Kürsch'un Iced Earth gitaristi Jon Schaffer ile birlikte yürüttükleri Demons & Wizards adlı bir projeleri de bulunuyor. Zaten Judas Priest, Iron Maiden (ama eski hali!) gibi gruplardan oldukça etkilenen ve birbirlerini de uzaktan uzağa beğenerek dinleyen iki eleman, 1999 yılında grupla aynı adı taşıyan bir albüm çıkardılar. Wizards&Demons için "Blind Guardian'ın güçlü vokalleri ve Iced Earth'ün karanlık melodilerinin bir karışımı" demeyi uygun buluyorlar. Gerçekten sonuç çok başarılı, muhakkak dinleyin! (Bu arada beni W&D ile tanıştıran Gorcan'a da huzurlarınızda teşekkürü borç bilirim!)





Circle of Turkish Bards

Peki, iyi hoş da bu adamlar neden gelmediler bizim memlekete ?! İşte bu konuda büyük şanssızlık yaşadığımız söylenebilir. Tam söylentiler hızlanmışken, "Oldu, geliyorlar, bu sene tur programında Türkiye'de var!" derken Hansi'nin işitme problemi nedeniyle 99 turnesinin tüm durakları iptal edildi. O zamandan beri de Türkiye'yle ilgili bir habere rastlayamadım.Yalnız bu yılki tur programına baktım, duraklar arasında Yunanistan da yer alıyor. Aşk olsun, komşuya geliyorsunuz da bize niye düşmüyorsunuz ?!

Bu konuyla ilgili sorularınız varsa, Türkiye Blind Guardian Fan Club temsilcisi ve aynı zamanda Kuzey Yıldızı Edebiyat Dergisi editörü Murat Kamer'e ulaşabilirsiniz. Murat'la önceden tanışmıyoruz ama hazırladığı http://blindguardian.fisek.com.tr sayfasının, diğer uluslararası Blind Guardian sitelerinin çoğundan daha fazla materyal içerdiğini gururla söyleyebilirim. Siteden öğrendiğim kadarıyla Murat'ın çok önemli bir başarısı da "Tales from the Underworld" adlı bir Blind Guardian tribute albümü hazırlanmasına öncülük etmesi. Projenin fikir babası olarak Blind Guardian cover'ı yapan gruplardan örnekler bekliyor. Alman ve Çek fan club temsilcilerinin de organizasyonuna yardım ettiği bu proje ile ilgileniyorsanız http://metalmania.hyperlink.cz/tribute adresine bir göz atın. Hem siteden albümün kapağı için oy verme şansınız da var. Murat'a ulaşmak için yolgezer@fisek.com.tr adresine mail atabilir, ya da doğrudan blindguardian.fisek.com.tr'den e-gruba üye olabilirsiniz. Hasretle beklediğimiz grupları bir gün memlekette görmek istiyorsak, fan club'lere destek vermek, burada gelmeye değecek bir dinleyici kitlesinin bulunduğuna grupları(ve menajerlerini!) ikna etmek gerekiyor. "Circle of Turkish Bards"a üye olup belki bu süreci hızlandırabilirsiniz.

Blind Guardian turne programı Ağustos 2002'ye kadar dolu görünüyor, ama bilirsiniz buraları eylül ayında da çok soğuk olmaz, bilmem anlatabildim mi ;)

Don't break the circle
The circle must keep going on and on...

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

sıkıntı

Bazen insan o kadar çok şey yapmak ister ki, sonunda hiçbir şey yapamadan kalır öylece.

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Yok aga, ben iman ettim, sen manyaksın! Haydiii, niye be, naaptım gene?

Daha ne yapacaksın be adam? Bu nasıl ev böyle? Nesi var? Her koşula dayanıklı, sağlam, konforlu bir ev işte!

Niye herkes gibi Boğaz'a nazır bir villa istemiyorsun? Allah Allah. Boğaz'a nazır villa isteyince "normal" mi oluruyor?

Biz öyle gördük, öyle öğrendik! Hay seni de, seni eğiteni de, sana öğreteni de! Fesuphanallah yaaa...

Sıkıldım. Yazı yazmaktan sıkıldım. İnsanlara birşeyler anlatmaya çalışmaktan sıkıldım. Her gün yemek ve içmek için vakit ayırmaktan sıkıldım. Uyku iyidir, ama uyku uyumaktan da sıkıldım. Şu bilgisayarın başında kök salmaktan sıkıldım. Daha pek çok şeyden sıkıldım. Durum böyle olunca sıkıntıdan köşeme ne yazacağımı da şaşırdım. Haliyle bu durum beni daha da sıktı. Ve sonunda şu makinenin başında gözlerimi yemek yerine ne yapıyor olmak isterdim, diye sordum kendi kendime. Ve işte böylece bir yazı konusu ortaya çıktı. Bu sorunun cevabını sizinle paylaşacağım, böylece belki biraz sıkıntıdan kurtulmuş olacağım. Ya da olmayacağım, kimbilir? Belki "keşke yapıyor olsaydım" dediklerimi ekranda gördükçe daha da sıkılacağım? Dur bakalım ne olacak...

Hımmmm... Sanırım şu anda hayalimdeki evi yapıyor olabilirdim. Evet, kuş uçmaz, kervan geçmez bir yerde, insanlardan uzak bir ovanın ortasında fazla yüksek olmayan bir tepe bulmalıyım önce bunun için. Tepe kıvrılarak uzaklaşıp giden patika yola, çok uzaklardaki tepesi karlı dağlara, ufukta bir karaltı şeklinde gözüken sık ağaçlı yaşlı ormana bakıyor olmalı. Peki ev ne şekilde olacak? Aslında çocukluğumdan beri birkaç ev modeli var hayalimde. Mesela bunlardan biri yerin derinliklerine inen, kalın betondan duvarlı, büyük çelik kapılı bir sığınak modeli. İlginçtir, yıllar sonra Fallout'u ilk defa kurup oynadığımda, orada çocukluğumdaki ev hayalinin ekrana yansıdığını gördüm, adı da Vault 13 idi.

Ama başka bir proje daha var, yarım kubbe şeklinde, tepesinde çok yüksek olmayan bir gözlem kulesi bulunan çelik ve beton karışımı bir yapı. Bunu da Star Wars filmlerindeki Tatooine gezegeninde buldum desem inanır mısınız? Jabba the Hut bunu hayli büyük bir modelinde yaşıyordu. Tabii benimkinin o denli geniş olması gerekmiyor, sonuçta tek başına yaşayacak bir adam için ne kadar yer gerekir ki? Kubbeyi ortadan ikiye bölerim, üst kata yaşam ve çalışma odalarını, zemine ise atölyeleri ve garajı koyarım. Neden olmasın? Temelden yukarı doğru dört büyük putrel çıkar, bunları ortadan bir tane büyük sütuna yasla. Sonra etrafına çift katman halinde kalın çelik plakaları puntoyla tuttur. Katmanların arasında yalıtım malzemesi olmalı tabii, çok sıcak ya da soğukta çelik bir yapı korkunç bir cehenneme dönüşebiliyor.

> «Kafes yerine ağır **kurşun geçirmez** cam mı koysam acaba? Koy gitsin be adam, hayallerde **maliyet hesabı** mı yapılırmış?»



Belki bina yerin altına doğru biraz inebilir, neden olmasın? Vault 13 fikrinden vaz geçmek zorunda değilim ki, ikisinin bir sentezini yapabilirim. Zemini kalın kaya ve beton dolgu yapacağıma göre, aşağıdaki tabut odasını rahatlıkla sessiz kalması için yalıtabilirim. Böylece tam bir sessizlik içinde uyuabileceğim alternatif bir yatak odam olur. Bunun etrafına daire şeklinde bir kütüphane ve bir alt kata su deposu ve jeneratör odası da konursa, Oluyor galiba...

Ama tabii hep aşağıda kalacak değilim, arada bir gökyüzünü de görebilmeliyim. Şimdi bakalım, eğer kubbenin tam üstünden bir kule çıkarsam, hımmm, fazla yüksek oldu gibi. Belki kubbenin tam tepesine daire şeklinde bir çalışma odası yapabilirim? Etrafını kalın camla ve tel kafesle çevirirsem neden olmasın ki? Kafes yerine ağır kurşun geçirmez cam mı koysam acaba? Koy gitsin be adam, hayallerde maliyet hesabı mı yapılırmış? Biraz çabayla bir uzay gemisinin kaptan köprüsüne dönebilir burası aslında, çok hoş olacak. Gündüzleri oturup çalışırsın, geceleri de yıldızları gözlemlerim. Etrafta yerleşim yeri olmayacağına göre, gökyüzü şehirlerde yaşanan ışık kirlenmesinden etkilenmeyecektir. Yaz gecelerinde tüm ışıkları kapatırsam uzaydaymışım gibi bir ortam bile yaratabilirim. Sevdim bu işi...

Efendim? Ne dediniz? Asosyal bir yaratık mıyım? İnsanlardan kaçmaya bahane mi arıyorum? Neden böyle bir şey yapayım ki? İnsan kendine rahat ve huzurlu bir yuva kurmak istedi diye hemen böyle şeyler söylemek mi lazım? Ah hayır, ben sadece inşaat esnasında dökeceğim teri, sarfedeceğim emeği ve iş bittikten sonra yeni evimin, sıcak ve huzurlu yuvamın içine kurulup içeceğim bir yorgunluk kahvesinin hayalini kuruyorum. O kahvenin hayali bile sıkıntımı biraz olsun hafifletiyor.

yaşasıncounterstrikeöldü!

Biraz evvel onu Quake ve Unreal ile beraber gömdük. Yanımızda yeni yetme Castle Wolfeinstein ve Ghost Recon vardı. Duamızı ettik ve içimizi çekerek oradan ayrıldık.

Getti dağ gibi Counter Strike. O yere bakan yürek yakan fişek delikanlıyı da bitirdiler. Daha geçen gün şuracıkta buluşmuş eski günlerden bahsediyorduk onunla. Görmeyeli iyice kilo vermişti. Avurtları çökmüş, pantalonunu belinde tutmak için kemerinin son deliğini kullanır olmuştu. Onu biraz avutur gibi olmuştuk. Ya da bunu becerebildiğimizi sanıp kendi kendimizi kandırmıştık. Ama becerememişiz. Sağlık durumuna bakıp onun hastalıktan öldüğünü falan düşünmeyin sakın. Bir cinayete kurban gitti aslında. Katilleri de tanıyoruz. Fakat o kadar kalabalık ve o kadar acımasızlar ki hangisiyle başa çıkacağımızı bilemiyoruz. Zaten o kadar da sinsi değiliz. Bizim yaptığımız herşey açıkça ortada. Ama onların ne zaman ne yaptığını bilmek çok zor. Yüzümüze gülümserken aslında bizi arkamızdan vursalar da anlamıyoruz. Kim olduklarını tahmin edebiliyor-musunuz? Çok zor değil aslında. Biraz düşününce bulabilirsiniz bu sahte dostları. Hani siz bir kutunun arkasında saklanmış dururken önünüzden elinde bir AWP olduğu halde zıplayarak geçip aynı zamanda havadayken size head shot atan adamlar bunlar. Ya da 43 frag'a 0 ölüm gibi skorlar yapanlar. En çok kullandıkları sözcükler ise "vallahi wall'ı kapattım, sen kendi işine bak, sensin hileci bende bir şey yok" olan yalancılardır. Herhalde daha fazla ipucu vermeme gerek yok.

> «Getti **dağ gibi** Counter Strike. En sonunda onu da bitirdiler!»

Multiplayer katilleri

Şimdiye kadar hile yapmaktan hep uzak durmuşumdur. Her oynadığım oyunu mutlaka hakkını vererek bitiririm. Ancak profesyonel olarak bir screenshot almam gerektiğinde ya da kurşunları tavuklara dönüştürmek gibi eğlenceli şeyler olduğunda hile kullanmışımdır. Tek kişilik oyun oynarken hile kullanmayı bir yere kadar onaylayabilirim. Hani biraz daha eğlenmek için ya da size çok zor gelen bir oyunda illaki bir yeri geçemiyorsanız bunun için hile kullanmanızı anlarım. Sonuçta bitiş ekranları çok güzel oluyor ve hepimizin bunu görmesi doğal hakkımızdır. Fakat konu multiplayer oyunlar olunca makrolamaya bile karşıyım ben. 2 senedir Ultima Online oynamama karşın Magery'de hala GM değilimdir mesela. Çünkü bana zevkli gelen şey bunu geliştirmek için illaki belli bir taktik izlemek değildir. Yaratıklarla savaşırken kendiğiliğinden artması bence daha eğlencelidir. Sizi daha çok yorar ve oyunun havasını bozmaz. Oyunu bir oyun olarak algılamaktansa sanal bir dünya olarak algılamanın bir yoludur benim yaptığım. Kimseye de bir zararım yoktur. Fakat konu 3D shooterları multiplayer olarak oynamaya geldiğinde hile yapılıyorsa bunun için HİÇ BİR BAHANE göremiyorum. Başkalarının oyun zevkini gaspetmek ve bundan en ufak bir utanç duymamak bence arsızlığın ta kendisidir. Bu büyük bir terbiyesizliktir. Oyun dünyasında kalitenin artmasını engellemeye çalışan bir grup oyun kırosunun yalnızca kendisini tatmin etmek için yaptığı büyük bir virüs salgınıdır. Bu salgın o kadar güzel yayıldı ki uzun zamandır tanıdığım ve bu oyunun hastası olan, aslında son derece kabiliyetli oyuncular bile bu tiplere karşı kendilerini korumak için hile kullanmaya başladılar. Bir çok serverda bu tipleri temizlemek için adminler çok sıkı kontrol yapsalar da, her zaman serverın başında olmadıkları için katiller CS'yi yavaş yavaş kemirdiler. Biz bile eskiden ofiste deli gibi oynardık oyunu. Bizi en çok rahatlatan şeydi CS. Şimdi ise hemen hemen hiç oynamıyoruz. Derginin multiplayer editörü olan ben ise alternatiflere yöneldim ve artık Wolfeinstein ile Ghost Recon oynuyorum.

Hilecilere karşı o kadar doluyum ki size anlatamam. Baylar bayanlar lütfen kendinizi bu hastalıktan arındırın. Bencillikten vazgeçin. Yalnız kendinize değil tüm oyun dünyasına zarar veriyorsunuz. Lütfen onurunuzu koruyun ve bir oyun katili olmayın.



Fazla hile yapmayın sonra böyle oluverirsiniz.



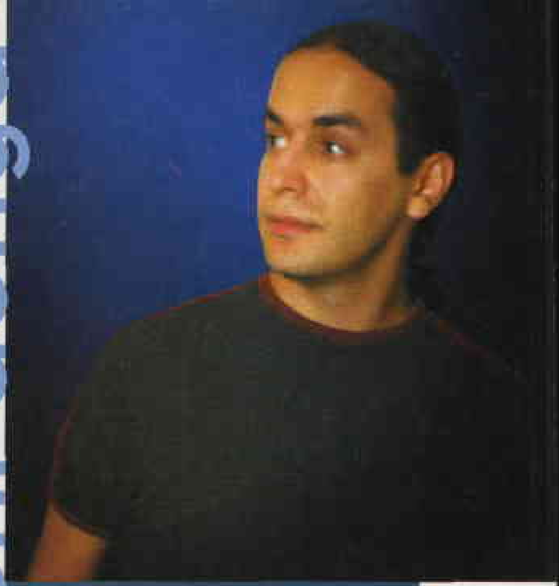
Burak Akmenek burak@level.com.tr

Bir hileciye rastlayınca içinden ne yapmak geliyor? Hiç bir şey, anında serverı terk ediyorum. Yoksa eğlenmek için girdiğim oyundan sinir küpü olarak çıkıyorum. Kendime zarar vermektense giderim daha iyi.

Neden son iki köşe yazında gayet asabi oldu? Kadınlarla ilgili bildiğim tek şey var."Onları asla anlayamazsın" Kendileri bile bunu başaramıyorlar. Ama bildiğlm bir başka şey ise bu cümleyi hangi kadına söylesen çok hoşuna gidiyor. Tamam mı cevap oldu mu?

Neden kötü şeyler üst üste gelir? Onların hepsi önceden haberleşiyorlar bence. Sonra bir anda sınavlar, iş, sorumluluklar, hastalıklar, unutulan borçlar falan çat diye kapına dayanıveriyor. Sende iman dolu göğsünle karşı koymaya çalışıyorsun.

cesur yeni dünya



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Ayın hainliği neydi? Lords of The Ring'in üç bölümünün sırf üç yılbaşı sezonunda da bir numara olabilmesi için birer yıl arayla gösterilmesi.

Ayın zavallısı kimdi? Ben malesef. Kırkbininci kez harddiskim uçtu. 20 Aralık tarihinden önce bana atılan tüm mailler hükümsüzdür. Lütfen tekrar atın : (

Ayın güzeli kimdi? Kar... Bazen deli dolu bazen sakin sakin yağıp her yerleri kapladı. Ayaklarımızın altında gıcırdadı boyuna.

Ayın fiyaskosu neydi? Bir televiyon programında tanıtacakları PS2 oyununun dil seçim ekranını geçememeleri :)

küpselleşme

Cubism: ('kyü-"bi-z&m) Bir monitörle çepe çevre sarılmış, dünyadan koparılmışlık hali.

Dünyanın durumu vahim... Dünyanın durumu içler acısı. Barıştan veya özgürleşmeden bahsedilen kara parçası kalmadı pek bugünlerde. İnsanlar uzun zamandır olmadığı kadar huzursuz. Ortadoğu gergin, geriye kalan her yer ekonomik krizde. Bütün dünyada işsizlik var, uzun süredir olmadığı kadar. Kişi başına yıllık ortalama geliri 7.000$ olan Arjantin gibi zengin bir ülke için krizden çıkış umudu gözükmüyor. Bizim durumumuz malum, her gün yaşıyoruz krizi, panik atak yapıp duruyoruz cüzdanımıza. Bir ülkedeki panik, 5 dakika içinde bütün dünyayı sarıyor. Kısaca dünya küreselleşiyor ve bunun sancıları her yanı sardı. Peki biz ne kadar bu dünyanın bir parçası hissediyoruz kendimizi? Ülkeler küreselleşememe ya da fazla küreselleşme batağındayken biz insanlar küreselleştik mi?

Dünyanın bütünlüğünü ilk ne zaman hissettik? Fransız firmaları bütün oyun yapımcılarını tek tek almaya başladığında mı? Yoksa Ultima Online'da bir Japon'la düello yaptığımızda mı? Oyun dünyası küreselleşti mi? Firmalar için cevap çok kesin: hem de ne küreselleşmek. Dünyadan izole olup yabancılaşmak mı, yoksa küreselleşmenin ve teknolojinin sayesinde oyun oynarken bütün dünyayı kucaklıyor muyuz artık? Bütün bunlar daha sosyal insanlar mı yaptı bizi? Ne alakası var canım? Hala aptal monitör ve biz baş başayız. Ama belki de... O Japon'a haddini bildirirken daha bir eğlendik. Siz düşünür müsünüz bunları? Yani gecenin bir vakti uykusuz gözlerle oyun oynarken karşınızda sabah gereğinden erken kalktığı için oyun oynamaya karar veren bir çekik gözlü olabilir. Şimdi modem, internet, bağlantı, nerede o günler geyiklerini kesin. Var sayın ki Yahoo'dan kağıt oynuyorsunuz ve karşınızda bambaşka bir insan bambaşka bir yaşam var. Merak etmez misiniz? Kaynaşmak arzusu gelmez mi içinizden? Bir parça dünyanın öbür ucuna uzanıp...

Cam Faunusun İçinde

Bence oyunlar böyle değil. Bence dünya böyle değil. Tanıtım filmlerinde yaşanacak türden; kardeşlik dolu bir ortamda dünyanın dört bir yanın öbür ucundaki insanlar ortak projelerde çalışıyor, Newyork'ta hazırlanan bir oyun Paris'ten dağıtılıyor. Zaten Fransız hükümeti çoktan kaybettiği Dünya Kültür Lideri sıfatını geri almak için oyun firmalarına öylesine kaynak akıtıyor ki yakında Fransızlarca alınmamış tek bir firma dahi kalmayacak. Acı ama oyunların arkasından bile Kültür Emperyalizmi denen illet çıkabiliyor. Sid Meier'in Civilization 3'te kültüre bu kadar çok ağırlık vermesi boşa değil. Artık Dünya'yı esir etmek, kolonileştirmek yolunda en büyük silah bu.

> «Yoksa küreselleşmenin ve teknolojinin sayesinde oyun oynarken bütün dünyayı kucaklıyor muyuz artık?"»

Ama bunlardan bize ne. Oyunumuz gelir önümüze oynarız. Açıkçası firmaları Fransızlar mı almış Ugandalılar mı hiç umrumda değil. Biz ortaya bir şeyler koymadığımız sürece kimin ne yaptığı umrumuzda değil. Bu bir pazar savaşı ve bizim söz hakkımız şimdilik yok. Öylece bir kenarda oturup izliyoruz. Benim derdim bizler.

Oyun oynamak eskisi gibi dünyayından gelip oynayan, kaynaşan, birbirinin kültürüne ilgi duyan gençler yok. Adamın kafasını uçururken olacak şey değil bu. Oyunlarda iki söz işitilir en çok, birincisi "helal", ikincisi "küfür". Öylesine bir yetenek sergileme, uzağa işeme arenasında kaynaşmak, dostluk, kültürler falan, hava cıva. En iyi ihtimal birileriyle tanışmak olur. O da ortamın veya oyunun değil sizin marifetinizdir, çok azı gerçekten becerir.



Oyunların hepsi sanki bizi kapatma arzusunda, üstümüze üstümüze geliyorlar. GameCube'ün reklamı geliyor aklıma şimdi. Büyük cam küplerde bütün dünyadan izole, yabancı ve yalnız insanlar. Garip şeyler yapıyorlar, keyifli gözüküyorlar, insanlar onlara garip garip bakıyor. Faunusun içindeki cenin cesedi kadar ilginçler. Ha.. elbette kübün içinde girince deneklerimizin dışarıyı göremediği, kübün içinin dev oyun ekranları olduğunu görüyoruz. Oyun oynadıkları için mutlular deneciklerimiz. Tam Japon işi trajedi. Japon'ların elektronik eşyadan sonra yapmayı becerdiği en iyi şey modern zaman kuklaları ve onların trajedileri.

Birlikte oynamak daha güzel. Ama bir şeyleri ayırmak lazım. Önce bir kenara küçük bir çocuğu koymalıyız. Daha çok küçükken, evimizin bahçesinde tanıştığım, sonra hep beraber bütün bahçeyi kazıp alt üst ettiğim o güzel çocuk. Diğer kenara da oyunlarda tanıdığım, muhabbet ettiğim insanları. Bu ikisi aynı şey değil. İlkini asla unutmazsınız ama oyunlarda kurulan arkadaşlıklar o kadar da ciddiye alınmaya değmez. Belki benden... vefalı biri değilimdir.

Oyunlar başka olabilirdi. Belki olacak. Haa.. bakın Sims Online'dan umutluyum. O bir parça açabilir bizi dışarıya. Ama onu da piyasa mekanı haline getirecekler gibi geliyor bana. Sanki Hot Date ile Maxis ısındırmaya başladı bile ortamı. ■ ■ ■

ortalamainsanındetaykorkusu

Yılbaşı temizliği gibi bir derdiniz var mı?

oyungezer



Serpil Ulutürk oblomovie@hotmail.com

Yeni yıl mesajın var mı? Yok, böylesi mesajların fazlasıyla işe yaramaz ve iç bayıcı olduğunu düşünüyorum.

Beklentin var mı yeni yıldan? Bu konuyu büyütmeye gerek olmadığını herkes biliyor ama bir gecede adam olacağımız hissini nasıl yakalıyoruz, anlamak güç.

Yani? Yani beklentiler muhakkak ki var ama bunları yeni yıla yüklemek saçma. Yok yani.

Çocukluğun kış zamanlarından kalma bir alışkanlık; hava yeterince soğuksa pencerenin buğulanan tarafında durup cama parmakla bir şeyler çizmek, bütün buğuyu tükettikten sonra da hohlayarak yenisini yapmak, onun üstüne tekrar çizmek... Yıllar geçtikçe sadece cama çizdiğiniz resimi değil, onun arkasında duran ve siz çizdikçe netleşen sokak manzarasını da önemsemeye başlamak büyümekle mi ilgili? Bir şeylerin saf varlığını aşıp, gözlerinizle ya da hislerinizle, onun gerisindekileri de araştırmak, hep sonrasını görmeye çalışmak merak mı yoksa fesatlık mı?

Bu sorunun cevabını yukarıdaki iki seçenekten birine sığdırmaya çalışmak doğru değil. Bulacağımız cevap, insan aklını yargılarken sorulan "erdem mi, güdüklük mü?" sorusundaki kadar kadar çarpıcı ve net ama onun kadar da eksik olacaktır bu yöntemle. Cevabı insanın tek başınalığı içinde aramak bile yanlış, değerlendirmeyi büyük sosyal oyunun kurallarını ve dayattıklarını hatırlayarak yapmak zorundayız. Öyleyse "tüketmek"ten başlayalım...

Yaşadığımız çağın büyük ve aşılması mümkün görünmeyen bir sorunu var. Artık her türlü denklemin tek kalemde varılan bir çözümü var ve insanlar bu kısayolları kullanıp "sıradakini" demekten hiç rahatsız olmuyor. İnsanlığın en kutsal değeriymiş gibi pohpohlayıp durduğumuz hız, ayrıntıları yitirmemize neden oluyor. Artık yağmurlar sadece ıslatıyor, üstümüzü kirletiyor örneğin. Yağmur sevmek sadece romantizm. Biz önümüze çıkanı giderek daha hızlı tüketirken, hız da bizi tüketiyor. Varolmak için tüketmek üzerine kurulu bir çeşit yaşam döngüsü oldu bu.

Cama çizdiklerinin arkasına bakmak, manzarayı bir de kendi çerçevenden görmek bile zaman kaybı. Bu görüntüye ihtiyacın yok çünkü bundan somut bir çıkarın yok. İlle de dışarıyı görmek istiyorsan eline bir havlu alıp camdaki buğuyu iki harekette temizleyebilirsin. Bu, en pratik yoldan, seni çocukluğundakinden daha az yaratıcı ama en azından daha meşgul bir insan yapar. Böyle oyunlara vaktin yok demektir. Bir buçuk dakikalık pop şarkıları gibisin, anlatacak hiçbir şeyin yok, aklımızı kurcalamaya bile gücü olamayan tek bir ritmden başka.

«Artık yağmurlar sadece ıslatıyor, üstümüzü kirletiyor örneğin. Yağmur sevmek sadece romantizm»

Çözümlerin çok kolay bulunduğu, bir bakış açısına göre ise sadece sorunların üzerine rastgele örtülerin kapatıldığı bu çağda birtakım lanetli sorularla kendi kafamızı kurcalamak, çelişkilerin üstüne gitmek en büyük tehlike olup çıktı. Aşmak, "geç bunları" dediğiniz anda yerine getirmiş sayıldığınız bir eylem. Artık sizi kurtaracağına güvenebileceğiniz kahramanlar da çoktan tarih olduğuna göre, kendi işinizi kendiniz görmek ve hayatınızı satın almak için oynadığınız oyunda zaman kaybetmemek adına aklınıza gelen bütün detayları "aşarak" savuşturmakta fayda var. İçe dönmek, burada karşınıza çıkan soru işaretlerinin yerine noktalı virgüller koymaya çalışmak, yağmur sevmek gibi... Şimdilerde soru işaretlerinin çengellerini koparmak daha revaçta.



İNSTANT KAHRAMANLAR

Kahramanların nasıl tükenip gittiği, neden artık kimseye inanacak halimizin kalmadığı başka bir yazının konusu olacaktı ama elimizdeki yazıyı gömmek için kazdığımız derin çukurda hazır karşılaşmışken... John Lennon'ın Imagine'ı büyük beyaz malikanesinde, çok kazanıp çok harcayarak yaşadığı geç-Beatles günlerinde yazdığını öğrendiğimde kahramanların, insan olmayanlar arasından seçilmesi gerektiğini düşünmüştüm. Onlar ya sadece kurgusal ya da henüz şehre inmemiş haliyle Tarzan gibi medeniyetten yani toplumdan uzakta olmalıydı. Medeniyetin bulaşıcı zaafları kahramanları da ortadan kaldırıyor çünkü.

Elbette onları olduğu gibi, iyi ve kötü yanlarıyla kabul etmek gibi bir şansınız da var ama o zaman da kahramanınızın çok sevdiğiniz komşunuzdan ne farkı kalır? Herkesin ulaşılabilir ve tüketilebilir olduğu bu medeni dünya hala "sıkı adamlar" yaratıyor ama artık kahraman üretemez. Superman'in gerçek olduğunu düşünseniz, gece hayatı yüzünden dergilere kapak olduğunda ya da arabası çalındığında siz ne hissederdiniz?

Medeni dünyanın bir uzantısı olan popüler kültürün gücünün sınırlarını çizmek kolay değil. Medeniyetin bir şekilde hepimizi içine çeken bu kara deliği, sizin yerinize hedeflerinizi ve hayattan beklentilerinizi belirleyecek kadar güçlü, bunları tartışmaya fırsat vermeyecek kadar da baş döndürücü bir hıza sahip. Zor olansa, hızın değil sükunetin bir parçası olmak. Bunun için kendi detaylarınızın üzerini çizmemeye bakın, köşelerinizle çok pratik ve tanımlı görünüyor olabilirsiniz ama bir o kadar düz kalırsınız. Daldan dala uçmaktan, çağrışımlara kulak vermekten korkmayın. Bu son dakika öğütlerimi de yeni yıl heyecanıma verin. Böyle bir heyecana kapıldığımdan değil aslında ama ille de bir amaca hizmet etmek gerekiyorsa 2002'ye giriyor olmak iyi bir bahane.

inbox



Merhaba bayanlar, baylar. İşte tarihin en gıcık, en nefret, en doğrucu Davut editörü, en kemik suyuna çorbadan zerre hazzetmeyen kuduz köpeği Mad Dog tekrar huzurlarınızda. İplikleri pazarlara çıkarmaya ve sizleri durumlara uyandırmaya devam ediyorum, açın gözünüzü!...

ONLINE KUMPAS

Merhaba, Hemen konuya girmek istiyorum. Ben Ekim ayının üçünde gamer.uk.com adresindeki siteden Championship Manager 01/02'yi ön-sipariş ettim. Oyun bildiğiniz gibi 12'sinde çıktı. Ancak bugün 1 Aralık ve oyun hala elime ulaşmadı. Siteye onlarca kez mail attım, her defasında yolladık cevabını alıyorum. Ama artık umudum kalmadı. Oyunu sipariş ettikten sonra mail adresime kesinlikle bir bilgi mail'i gelmedi. Oyunu yolladıklarına dair mail gelmedi. Tracking sayfasına girip baktığımda ise... (Çok uzun, biraz makas lazım...)

Ruby'i ve Emerald'ı bile öldürmüştük. oyunu bitirdik sonra gene bitirdik. Bize yetmedi.

...İşte görüldüğü gibi oyunu yollamadıkları açık. Üstelik aradan da 49 gün geçti. Kredi kartından parayı da çekmişler. Burada bir not daha düşeyim. Sitelerinde kendileri, sipariş edilen oyun yollanmadan paranın kesinlikle çekilmeyeceğini yazdıkları halde benden parayı ayın Ekim'in 10'unda çekmişler. Halbuki oyun 12'sinde çıkmıştı. Güya ben ucuza buldum diye sevinmiştim (£15.99). Para da boşa gitti. Para bir yana adamların oyunu yollamadıklarını bildiğim halde hiçbirşey yapamamak beni deli ediyor. Yapabilecek bir şeyim kalmadı. Oyunu yollamamakta kararlılar. Bize ne diyosun derseniz öyle derdimi paylaşmak istedim. Ayrıca diğer tüm Level okuyucularını da gamer.uk.com'dan oyun almamaları konusunda uyarıyorum. Okuduğunuz için teşekkür ederim. İyi günler...

Superonline üzerinden kimliği belirsiz okuyucu...

Merhaba sevgili dostum,

Öncelikle geçmiş olsun diyorum, evet korkarım kazık yemiş olma ihtimalin yüksek. Ancak hemen ümidini kesme, malum yılbaşı sezonu, bu zamanda posta servisleri aşırı yavaşlıyor. Ayrıca posta servisi ve alışveriş ettiğin şirket arasında kopukluk yaşanmış olma ihtimali de var. Yani zayıf bir ümit belki ama oyunu geç bile olsa alabilirsin, kimbilir? Öte yandan bu durumu bizimle paylaştığın için sana çok teşekkür ederiz. Belki pek bir yardımımız olmaz, doğru, ancak en azından bu kötü tecrübeni tüm okurlarımızla paylaşabilir, böylece GAMER.UK.CO adlı sitenin olası Türkiye satışlarını keserek başkalarının da canının yanmasını önlemiş olabiliriz. Ama neler hissettiğini iyi biliyorum, birilerinin gırtlağını sıkmak isteyip bunu kesinlikle yapamayacak olmak cidden insanı sinir ediyor. Ama işte ülkemin genel yapısı yüzünden basit bir bilgisayar yazılımını almak için bile elin İngiliz'ine muhtaç olmak durumundayız, ne yaparsın? Bir de liberaller cek cük ederler, "Vitrinler mal dolu, daha ne istiyorsunuz?" diye. PÖH!...

BU NE YAVRUM???

slm ben lumizinin oldugu tankların oldugu bölümde kaldım bölüm ile ilgili açıklama yazarmısın?

Vietnam 15

Şimdi iyi bakın, bir de sık sık gelen bu tür mesajlar var işte. Adam selam sabah vermemiş, sanki askerliği beraber yapmışız, hadi bunu geçtik. Bir ton işimin arasında oturup ona has oyun çözümü yazacağım gibi bir hayale kapılmış, sanki ben oyunu yapan firmanın yardım hattı yetkilisiymişim gibi, eh, bunu da geçtik. Ama limuzin ne, tank ne yahu? İnsan bari lütfedip hangi oyunun hangi bölümünde takıldığını yazar! Sırf bunu yazsaydı gençtir deyip yardım ederdim, ama hangi oyun be yavrum, hangi oyun??? Delirtmeyin beni ya!

SINAVZEDENİN BİTMEYEN DRAMI

İçimden şöyle derin bir of çektikten sonra mailime başlıyorum. Aslında daha önce hiç mail falan atmak istememiştim. Zaten son zamanlarda dergiyi düzenli olarak da almıyorum (alamıyorum). Ayın 20'si de olmuş (ne çabuk??) daha yeni Kasım sayınızı elimde tutabildim. Bunun nedeni derginin bayiye gelmemesi veya benim gitmeye üşenmem değil. Tüm bunların tek nedeni sadece LGS sınavları. Anne babam, akrabalar ve nerdeyse sokaktaki adam bile bilgisayarı ve Playstation'ı açmama karşı... Şu sıralar tam bunlara alışıyordum ve hatta doğru yolda oluğumu anlamıştım ki... Kasım sayısında bir zat-ı muhteremin POWER GAMER tanımını (Ejderhanın İni) görünce içim bişekil oldu. Bu tamamen bendim. Fakat bilgisayar orda duruyordu ve ben ona dokunamıyordum bile. Bu maili de akşama kadar çok çalışmamın ödülü olarak 15 dk 'lık bir sürede yazıyorum. Eski günleri hatırladım final fantasy 7 yi, metal gear'ı....

Kuzenimle akşamlara kadar (ve de tam tersi) FF7 oynamıştık. Tüm gizli şeyleri biliyorduk. Ruby'i ve Emerald'ı bile öldürmüştük. oyunu bitirdik sonra gene bitirdik. Bize yetmedi. Tahtalardan kılıç yapıyorduk, o Sephiroth, ben de Cloud oluyordum. Sonra Metal Gear vardı.... Daha sonra da PC ile tanıştık.. (Diablo olayına hiç girmiyorum) Şu an çok üzülüyorum fakat garip olan beni üzenin basit bir OYUN olması.

HAYIR. Bu aslında oyunda çok öte bir şey. Anlatılamaz.

Sonunda çok düşünerek bi süre dergiyi almamaya karar verdim. Çünkü her HOMM ve Disciples ve çeşidi RPG görsem gene bi hoş oluyorum. Bu yüzden siz beni affedin (intihar mektubu gibi oldu ama..)

SOLIDSNAKE

Sevgili Solid,

Büyük ihtimalle sen bu satırları okumayacaksın, çünkü dergiyi almama kararına varmışsın. Ne diyim, sana çok kolay gelsin, işin zor. Ama işin vermek zorunda olduğun sınavlar yüzünden değil, ailenin tutumu yüzünden zor. Sen ve senin gibi devamlı baskı altında çalıştırılan sayısız çocuk için ne desem faydasız, belki farkında değiller ama aileleriniz sizi öldürüyor.

Genç bir insanın hayatını sadece ders kitaplarına endeksleyerek hiçbir yere varamazsınız. Ne ona bir şey öğretebilir, ne de gerçek bir başarıya imza atmasını sağlayabilirsiniz. Olsa olsa gelen sınav notlarına bakıp sahte avuntularla ömür geçirirsiniz. İnsan beyni makine gibi sabit bir konu üzerine kilitlenerek çalışamaz çünkü, bunu ben değil bilim söylüyor. Bir insanın düşünebilmesi, öğrenilen bilgiyi sindirebilmesi ve bunun içinden kullanabileceği verileri ayırabilmesi için sık sık farklı konulara yoğunlaşması gerekir.

Ah, ama ben boşuna konuşuyorum. Çünkü dışarıda "başarı" isteyen milyonlarca ana-baba var. Ve

outbox



gençlerin düşünmesi, fikir üretmesi değil, mükemmel sınav sonuçları alması önemli onlar için.
Özür dilerim çocuklar. Tüm yetişkinler adına hayatınızı cehenneme çevirdiğimiz, sizi "evlat" olarak değil de yarış atı gibi gördüğümüz, kendi eksikliklerimizi ve komplekslerimizi sizi kullanarak telafi etmeye çalıştığımız için özür dilerim.

SEN DE HEP ATARİ OYNUYON HA!

Merhaba Maddog, Herşeyin kısır döngülere mahkum olduğu güzel ülkemde kısır döngüleri kırabilen tek yer sanırım bu sayfalar. İnsanlar oyunu ve oyuncuyu inadına ezmeye çalışırken bizde inadına oynuyoruz yani bu sayfalardan insanlar hep bu konuyu dile getiriyor. Bana böyle dediler, bana şunu dediler bu bence o kadar önemli değil.
Ben bilgisayarı oyun oynamak için kullandığımdan dolayı çoğu zaman küçümsendim ama insan sadece oyun oynayamıyor. Mavi ekranlarla boğuşuyor sürücülerle köşe kapmaca oynuyor ve dahası donanım hataları ile uğraşıyor ve sonunda sana, "Gazzıh gadar adam oldun daha atari oynuyon!" gibisinden sözler sarfeden insanlar gün geliyor "Yaa, Abdullah'cığım benim bilgisayar şey oldu da şidecektim yani bi gelsen." türü cümleler kullanıyor yani sonuç olarak, sonuç yok siz bulun!!!

İnsanlar oyuncuyu inadına ezmeye çalışırken bizde inadına oynuyoruz yani bu sayfalardan bu konuyu dile getiriyoruz.

Ahahahaaa, öyle tiplere denk geldim mi çok gülüyorum ben. Bunlar başkasının yaptığı her işi aşağılarlar, niye biliyor musun? Çünkü kendileri hiçbir halt bilmezler ve daha da kötüsü cehaletten kurtulmak için bir çabaları da yoktur! Ve üstüne üstlük kendilerini çok akıllı sanırlar, işlerini bir bilene beleş gördürmeye çalışırlar. Sana tavsiyem odur ki, böyle bir modele denk gelirsen yardımını esirgeme, ama bedavaya değil, karşılığını alarak yap. Böylece alemin keriz, kendilerinin uyanık olmadığını görsünler.
Her ne kadar kasım ayındaki ŞANSLI arkadaşların belirttiği gibi artık sohbet tarzı mektupları yayınlasanızda ben yinede size sorularımı soracağım, ahada sordum.
1-Abicim simülasyon yapan yok mu hiç hani yani usaf oynamaktan gına geldi. Jane's firmasının bir A-10 projesi vardı ben internette bir haber bulamadım siz bulduysanız çok mutlu olacağım. Bu arada istediğim sim'ler askeri olanlar bilimkurgular değil.
Daha önce de söyledim, askeri simülasyon pazarı hayli küçük, o yüzden çok sık oyun çıkmıyor. Ama bu yakınlarda Comanche 4 felan çıkacaktı, o biraz derdine derman olabilir sanırım.
2- Kasım ayındaki CS 1.3 paketi için size hem teşekkür ediyorum hemde tebrik ediyorum. Ama bu soru olmadı!
Sağol, eksik olma. Aslında onu çok daha önce verecektik, adamlar 1.3'ü birbuçuk ay geç çıkarttılar piyasaya...
3-Quake III için Navy Seals adında bir mod var.Yani Planet Quake'de sayfası var ama ne zaman download için tıklasam, "üzgünüz bu dosyalar uygun değil" (Türkçe'sini yazdım) türünden bir yazı çıkıyor acaba sizin bu konuda fikriniz nedir.
Şimdi iki ihtimal var. Ya o dosya siteden kaldırıldı ama bağlantısını silmeyi unuttular, ya da senin şansına devamlı siteden çok indirme yapıldığı zamanlara denk geliyorsun. Bir sitenin kullanabileceği bandwidth sınırlıdır, haliyle siteden bir şey indirmeye çalışan kullanıcı sayısı belli bir sınırı aşarsa, yeni gelenlerin dosyalara erişmesi zorlaşır. Her ikisi de olabilir.
4-Bu arada Lords Of the Rings incelemenizi merakla bekliyorum çünkü genellikle Level yazarlarının ve okurlarının sinema zevkleri kesişiyor, en azından ben sizinle aynı fikirleri paylaşıyorum ve Kasım sayısının başındaki yazıda belirttiğiniz gibi siz oyun değil kültür ve sanat dergisisiniz. Eğer yurt dışında üniversitelerde oyun tasarım bölümleri varsa ve bilgisayar destekli grafik tasarım bölümleri Türkiye'de dahi açılmışsa ve üstüne üstlük sanatın en eski dallarından olan resim ve el çizimleri oyun tasarımının temellerinden biriyse, oyunlar sanat eserleridir. Siz de buna bağlı olarak kültür-sanat dergisisiniz ve diğer sanat dallarıyla da ilgili yazılar yazabilirsiniz. (Tamam sustum)
Niye sustun ki, bence çok hoş ve doğru bir saptama yapmışsın. Evet, çoğu insan oyun yapmanın bir sanat olduğunu düşünüyor, ben de aynı kanıdayım. Mesele şu ki, henüz bu "sanat dalı" kendini tamamen kabul ettirebilmiş değil. Bilgisayarlar hayata daha fazla girdikçe insanların onlara ve onları programlayan kişilere olan bakış açısı daha da fazla değişecektir şüphesiz.
5-Mario Brothers 36 çıktı mı benim bilgisayarda çalışır mı? Vurma Maddog abi gözünün yağına yumurta gırıyım ah anam!!!
Ama tam güzel güzel sohbet ederken içine turp sıkmanın bir alemi yok ki! Ben şimdi sana vurmayayım da madalya mı takayım, a sulu adam? Dur kaçma diyorum!
Evet benim soracağım sorular bunlar gelelim ciddi oyuncu olayına. Ben bir simülasyon manyağıyım eski zamanlarda bir F-29 vardı ve ben o oyunda beyaz noktalardan oluşan bulutların içinden geçmeyi çok severdim ve bu oyundan sonra artık havacılık ile ilgili tüm kaynakları toplamaya çalıştım ve tam bir askeri havacılık manyağı oldum, yani neymiş insan bir oyun üzerinde yoğunlaşıp onu en ince ayrıntısına kadar incelemeli ve o oyun türüyle ilgili bulabildiği her kaynağı alıp okumalıymış mı acaba?
İşin şakası bir tarafa CS'de de_dust gibi bir haritada Terörik olarak oynayıp,eline AWP alıp spawn noktasında (buralarda internet cafelerde doğduğunuz yer olarak biliniyor) bekleyen bir takım ve bu takımda, ne kadar çok adam vurduğuyla övünen insanlar var. Ya da Age Of Empires oynarken;
-Laaa olum cami yapma (arkadaş wonder demek istiyor)
-O şiylerin hepsini doplama sonna oyun bitüyor. (burda da relic demek istiyor)
Gibi monologlar sarfeden ruhlar var. Bence bunlar bizim milletimizin kanayan yaraları. İnsanlar futbolu ne yaptılarsa oyunları da o hale getirmek üzereler. Umarım bizim gibi bilinçli insanlar bu karmaşa içinde yok olmaz. Hepinize bol oyunlu ve eğlenceli günler diliyorum. Hala oynayabilmek çok güzel.

A.Fatih Doğruer

Ya maalesef bizim halkımız çok iyi, çok hoş ama bir kusuru var, o da herşeyin çabucak suyunu çıkarıyoruz. Ama ne desem boş, yapılacak tek şey bildiğimiz yolda yürümek. Ve o zavallı kayıp ruhların arasından en azından birkaç tanesinin ışığı gö-

inbox



rüp kurtulmasını ummak.

SERSERİ KARDEŞLER

Merhaba abi, Ben Kudret. Bolu'luyum, 16 yaşındayım. Abi benim bir sorunum var ve senden fikir isteyecektim. İlk aklıma siz geldiniz. Abicim ben burdan bir oyun cdsi aldım. Ama -Bolu'da orjinal cd olmadıgından-cd korsan. Aldığım yer zaten hep korsan cd satıyor.Adamların ne iş yaptıklarını bile tam olarak anlamadım. Herşey var adamlarda. Telefon alıyor-satıyor, cd satıyor. Neyse ben oyunu aldım eve geldim ve bana "Setup was unable to find (or could not read) the language specific setup resource dll, unable to continue. Please reboot and try again." diye bir hata verdi.CD'nin setup ikonuna basınca. Cdnin kopya olmasından dolayımıdır nedir tam anlamadım.Bu hatayı görünce epey bir uğraştım çalıştırmak için ama olmadı. Ben de aldığım yere geri götürdüm. Ben değiştiririm cd yi diye beklerken adamın bir beni dövmediği kaldı.... (Azıcık ucundan kırppp...) Abi çok kötü durumdayım. Adamın bu tür bir davranış göstermesi çok garibime gitti. [Kibar olmak, dürüst olmaz, saygılı olmak bu ülkede suç haline gelmiş.] Şimdi cd yi de değiştirmiyor. Parasında değilim 5 milyon haram olsun der geçerim ama beni dövecek gibi konuşması bağırması falan çok gücüme gitti. Bir de bak sinirleniyorum görüyor musun dedi. Ve diğer adam beni resmen dükkandan kovdu. Tuttu kolumdan hadi dışarı dedi. Abi sana yemin ederim sinirimden ağlayacak duruma geldim. Ne yapmam gerekir abi? Bunları Ticaret odasına falan şikayet etsem olmaz mı? Ne yapacağımı şaşırdım. Eger cevap yazarsan çok sevinirim.Cevabını bekleyeceğim abi.

Kudret

Merhaba Kudret, Evet, o hata büyük ihtimalle oyunun korsan olması yüzünden çıkıyor. Kimbilir kopyalarken hangi dosyaları attılar yer tutmasın diye. O hıyara gelince, yapabileceğin çok fazla bir şey yok. Yurdum insanı komple delirmiş sanki. Üstelik bu kadar denyoluk ettikten sonra bir de işsiz kalıp yiyecek ekmek bulamayınca ağlaşmıyor mu insanlar, işte o zaman asabım bozuluyor. Ama maalesef bunları biz büyütüp bu hale getiriyoruz. Baktın adam denyo, yay herifin "methini" tüm ortama, uygula ambargoyu? Adam gibi esnafın yasal oyun satıp evine ekmek götüreceğine, bu asalakların beslenmesini şiddetle savunan o bir grup "kopya oyun taraftarı"na da ders olsun! Bugün Kudret'e, yarın size! Sadece oyun konusunda da değil, bilgisayarcıdan gazete bayiine kadar her yerde böyle yığınla meşe odunu var. Bunları şikayet felan da edemezsin, bir işe yaramıyor genellikle.

...Sonuç itibariyle bilgisayarı ilk üreten milletin dilini bu alanda kullanmamız kaçınılmazdır

Valla benim bu konudaki tavrım belli, baktım bir esnafın esnaflıkla alakası yok, baktım herifler burnundan kıl aldırmıyor, alıyorum hemen o dükkanı ya da firmayı kara listeme. Tanıdığım herkesi de uyarıyorum, fısıltı gazetesi manyak güçlüdür unutmayın. Ne oluyor sonuçta? Bana adam gibi davranan esnaf paramı gönül rızasıyla alıyor, öbür denyolar da zaman içinde topu atıp dükkanı kapıyor. Eh, kimsenin ekmeğiyle oynanmaz, orası tamam. Ama kendi paramla rezil olmaya hiç niyetim yok! Bana acımayana ben hiç acımam, niye acıyayım? Belki iyi kalpli ve merhametli olmaya gayret eden bir adamım, ama sonuçta kimsenin canı da, malı da, onuru da benimkinden daha kıymetli değil. "Hayır efendim, kıymetli!" diye iddia eden çıkarsa da alnını karışlarım! Ya, işte böyle...

MADALYONUN ÖBÜR YÜZÜ

Sevgili Mad Abi, Derginizi (dergiMizi) bilmem kaçıncı sayısından beri takip ediyorum.Ve gerçekten çok beğeniyorum. Kendimi çok şanslı sayıyorum çünkü burada yani Türkiye'de yaşıyorum. Şimdi bana güleceksin ama nedeni şu; Türkiye'de Level var.

Size gelen maillere baktığımda, gözüme birşeyler çarpıyor (kör olacam nerdeyse!). Çoğumuz dilimize giren yabancı terimleri sevmiyoruz ve bunların kullanımına karşı çıkıyoruz, kullanmayalım diyoruz. Çünkü ülkemizi seviyoruz. Fakat hesaba katmadığımız birşey var (en azından bilgisayar husunda). Bazı bilim ve sanat dallarında belirli bir dil hakimdir. Bu dillerdeki terimleri almak ve kullanmakta kaçınılmazdır... (Kırpppp...)

...Sonuç itibariyle bilgisayarı ilk üreten milletin dilini bu alanda kullanmamız kaçınılmazdır ve bunda gocunulacak pek bişey yok. Madem o kadar çok düşünüyoruz dilimizi kullanmayı, biz de daha az laf üretip yeni bilim ve sanat alanları yaratalım ve bu alanlarda kendi dilimizi terim dili olarak benimseyelim.

Haksız mıyım Mad abi Level'in adı bu yüzden Level değil mi? Eğer haksızsam, haksızsın de. Neyse içimi döktüm bu arada, gaza geldim. Başarılarının(nızın) devamını diliyorum, sizleri çok seviyorum.

Doğukan Akçadoğan

Sevgili Doğukan,

Yavrum, evladım, kafamdan geçenleri okumaya utanmıyor musun? Siz böyle herşeyi açık ve net bir biçimde görmeye başlarsanız, benim gibi yazar müsveddelerine yapacak iş kalmayacak ama, ayıp değil mi? Şaka bir yana, söylediklerin gerçeğin en yalın halinden başka bir şey değil. Bir dili korumak kanun çıkarmakla halledilecek bir olay değildir.

Peki neden değildir? Dilbilimle ilgili en temel gerçek şudur ki, dünya üzerinde konuşulan tüm lisanlar, onları konuşan milletlere bağlı olarak yaşayan ve ölen canlı organizmalardır. Bir lisanı yapay olarak yaratıp, şekillendirip, koruyamazsınız. Sonuçta ya unutulur, ya da kendilerini "icad" edenlerin kullanımı ile kısıtlı kalırlar, tarih bu tür lisanlarla doludur. "Gerçek" bir lisan ise onu konuşan toplumla beraber varolur, onun ihtiyaçlarına göre, onunla beraber evrimleşir, değişir. Bir lisan günün ihtiyaçlarını karşılamadığı zaman değişmek ya da yerini başkasına bırakmak zorundadır. Tıpkı yaşamın diğer tüm alanlarında olduğu gibi, bu kaçınılmaz bir gerçektir.

İşte bu yüzden yapılacak en doğru iş kanun çıkarmak yerine çalışmak ve kullandığımız lisanın kendiliğinden zenginleşmesini sağlamaktır. Yoksa dünyanın tüm kanunları bile bir lisanı tarihe gömülmekten kurtaramaz.

GANDALF'IN SAKALI KISA OLMUŞ!

Selamlar, Uzun zamandır mektup yollamayıp sa-

outbox



dece posta kutusunu izlemekle yetiniyordum (derginin diğer kısımlarını da okuyorum tabi). Son birkaç aydır yazılan yazılar gerçekten harika. Buradan arkadaşlara bir şey tavsiye edeyim; dergiyi aldıktan sonra ellerindeki en eski sayıyla karşılaştırsınlar. Incelemeler, dizgi vs. önemli değil, sadece yazılan yazıların içeriğine ve posta kutusuna gönderilen yazılarla bugünküleri karşılaştırın. Ben her ay bunu yapıyorum ve her seferinde birşeyleri değişmiş buluyorum. Mutlu oluyorum doğal olarak.

Doğrusu biz dergiye kafamızdaki ve yüreğimizdekileri koyuyoruz, bundan başka da bir şey yapmıyoruz. Zaten daha ne yapabiliriz, onu da bilemiyoruz. Eh, demek ki doğru yoldayız, yoksa bizi kimse okumazdı. Değişime gelince, o da doğanın bir parçası, biz sadece boyun eğiyoruz. Bazen zor olsa da...

Her neyse, ben aslında posta kutusuna yazılan yazıların içeriğinden bahsedecektim ama konuyu biraz dağıttım. Her ay dergiye posta kutusunda yayınlanmaya değer bir sürü yazı geliyordur eminim. Sizden ricam bu yazılardan güzel olanlarını web sitesine aktarmanız. Aslında bir forum oluşturulsa harika olurdu (bunu da tekrar hatırlatmış olayım). Mesela geçen ayki "ciddi oyuncu" yazısı sadece dergide kalmamalı. Ben o yazıyı çok beğendim. Bu tür yazılara daha çok önem verilmeli. Okuduktan sonra birkaç dakika olsun düşündürebilen yazılar.

İnan bana kimden gelirse gelsin, içeriği ne olursa olsun, zaman ve emek harcanarak yazılmış okur mektuplarını tekrar tekrar gözden geçirmekten büyük keyif alıyoruz. Ve mümkün olduğunca bu tür mektuplara ağırlık vermeye çalışıyoruz. Forum olayına gelince, yapılması pek göründüğü kadar kolay değil. Tabii nette dolaşan herkes edebiyle konuşmayı bilseydi işler daha kolay olurdu. Ama hayır, insanlar bilir bilmez konuşup, iki lafın birinde küfür etmek zorunda tabii ki...

Şu son günlerde özellikle derslerimin bunaltmaya başladığı günlerde Yüzüklerin Efendisi ilaç gibi geldi. Uzun zaman önce düşlediğim Orta Dünya'yı yeniden anımsadım. Her ne kadar filmdeki karakterler düşlerimdekilerle çelişse de. En azından böyle bir yapıtın tekrar gündeme gelmesi güzel. Dikkatimi çeken diğer bir şey de filmin Türkçe seslendirmesi. Şimdiye kadar gördüğüm en iyi seslendirmelerden biri diyebilirim. Gandalf'ın sesi (Türkçe olanı) hala kulaklarımda.

Söyleyeceklerim bu kadar. Umarım bu yeni yıl dünya içi daha hayırlı olur. Hepinizin yeni yılını kutlarım.

SIR Nemesis

Öncelikle kitapların filme birebir aktarılmadığını bilmeyenler için söyleyelim. Bence bu zaten pek mümkün değildi, her kitabı bir filmde anlatmak için filmin en az 6-7 saat olması gerekir. Ama yine de film güzel olacak gibi görünüyor, bakalım, çok yakında göreceğiz. Yeni yol olayına gelince, ne diyeyim, umarım gelen gideni aratmaz.

Buradan arkadaşlara bir şey tavsiye edeyim; dergiyi aldıktan sonra ellerindeki en eski sayıyla karşılaştırsınlar.

Windows MEEEEE

Eeeeeeyyyyyyy Level halkı öncelikle geçmiş bayramınızı kutlarım, tabiki doğal olarak siz de benimkini kutlayacağınız için size buradan sağolun diyorum.

Biz de senin müstakbel kurban, çocuk, gençlik, kabotaj, sabotaj ve trikolaj bayramlarını kutlarız.

1) Bilgisayarımda Windows 98 vardı ama ben bilgisayara Windows Millenium yükldim ve bilgisayarım eskisinden daha çok hata vermeye başladı. Yeni Windows'un driverleri indirilecekmiş Internet'ten bunları nereden bulabilirim.

Birincisi, Windows'un sürücüsü olmaz, yaması olur. Microsoft'un sitesinden çekebilirsin tabii ki (www.microsoft.com). İkincisi, ME kurmakla çok fena etmişsin, en hatalı işletim sistemlerinden biri çünkü. Tavsiyem, hiç yamayla uğraşma, ya Windows 98'e dön, ya da Windows XP'ye geç.

2) Bu soru değil sadece rica. Şu Quake 4'ün harika karizmatik bir karaktei var onun büyük boy posterini verebilir misiniz. Onu odamın en güzel köşesine asacağım da, neyse...

Olmaması için bir sebep göremiyorum. Neden olmasın? Neden? Çünkü bir süre poster vermeye ara verdik...

3) Colin mcrae rally 3 çıktı mı??? Çıkacak mı??? Ne zaman?????

Hayır. Evet. Kasımda.

4) Birde FIFA 2002'nin şifrelerini nereden bula bilirim? (oyunu bitirdim de bakalım FIFA 2000'deki gibi ilginç şeyler varmı...!!!)

Eğer hilesi varsa, bizde görebilirsin. Eğer bizde yayınlanmamışsa, hilesi de yoktur, emin olabilirsin.

5) Yaaa bişey daha bilgisayarım Pentium III fakat counter kıprıya kıprıya çalışıyor neden olabilir?

Kıprıya? Öhm, sakin olmalıyım... Nereden bileyim yavrucuğum ben? "Leb demeden kuru kahveci Mahdum efendi ve Hüdavendigar"dan leblebi getirmem gerektiğini bilecek kadar gelişmedi altıncı hislerim (altıncı HİSLERİM, yanlız! - BLX)

Benden bu kadar gerçi sorularım size gelenler arasında en salakçalarıdır ama ne yapayım:.....!!!!!!

Ohoo, biz ne mailler gördük, seninki de neki, hadi. Kal sağlıcakla.

ALkaN

Hay canına yandığım, yine yer bitti, iyi mi? E daha bir sürü mektup vardı ama? Neyse, kısmet sonra ki bahara artık. Hepinizin geçmiş bayramını kutluyorum, kendinize iyi bakın, bu soğukta sıkı giyinin, e mi?

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numarıya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyeyim

LEVEL CD ÖZEL

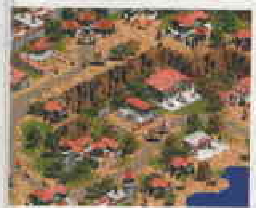


Her ay oyunla ilgili, oyun dünyasında yeni ne varsa sizlere ulaştırmaya çalışıyoruz. Türkiye'nin en kullanışlı ara birimine sahip olan LEVEL CD'si yurt dışında master edildikten sonra editörlerimiz tarafından sizlerin ihtiyaçlarına göre yeniden derleniyor. Bu iki aşamalı hazırlık prosedürü Türkiye'nin en iyi oyun CD'sinin ortaya çıkmasını sağlıyor.

Alternatif Modifikasyonlar

En sevdiğiniz oyunlar için eklenti ve modifikasyonlar CD'mizde

Hepimiz sevdiğimiz bir oyunu bitirdikten sonra ufak da olsa buruk bir his yaşamışızdır. Ama birçoğumuz bilmeyiz ki dünyanın her yanındaki bizim gibi fanatik oyuncular bu oyunlar için minik eklentiler yapmaktadır. Bazı oyunlar için "minik" olmaktan çıkıp başlı başına birer oyun haline gelen (Half Life için Counter Strike, Unreal Tournament için Tactical Ops gibi) bu eklentilere modifikasyon diyoruz. İşte birçok oyun için üretilen bu modifikasyonların en iyilerini, modifiye edilme şansı olmayan popüler oyunların harita ve ekstra görevleri ile birlikte, bu ayki Level CD'sinde sizleri için bir araya getirdik. Hangi oyun için CD'mizde neler var kısaca bir bakalım isterseniz.









Age of Empires 2

AoK için modifikasyon yok, ama çok iyi senaryo paketleri var. Bu senaryolardan sizler için seçtiklerimizi "Alternatif Modlar\Age of Empires 2 Senaryo" klasörünün altında bulacaksınız.

Black & White

B&W için de modifikasyon yok, ama yapımcı firma Lionhead sürekli olarak çıkardığı eklentilerle oyundan aldığınız zevki arttırmaya devam ediyor.

Diablo 2: Lord of Destruction

En popüler oyunlardan birisi olan Diablo 2'nin L.o.D ek görev paketi için hazırlanmış bu 8 modifikasyon, oyunun yapısını değiştirdiği gibi, bazıları grafikleri de etkiliyor.

Ayrıntılı bilgi için 26. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar – Diablo 2 alt başlığına göz atmalısınız.

Tom Clancy's Ghost Recon

Daha yeni piyasaya çıkmış olmasına rağmen, şimdiden sağlam bir oyuncu kitlesini kendisine bağlayan askeri savaş simulasyonu Ghost Recon için en başarılı tek ve çoklu oyuncu harita paketlerini de bu ay CD'mizde bulacaksınız.

Max Payne

Son yılların en hırçın aksiyon oyunu olan Max Payne, modifikasyon yapımcılarının yeni göz bebeği. Birbirinden ilginç modifikasyonlar yolda, piyasadaki en başarılı yapımları da CD'mizde bulacaksınız.

Ayrıntılı bilgi için 24. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar-Max Payne alt başlığına göz atmalısınız.

Operation Flashpoint

Askeri simulasyonların 1 numaralı örneği olan Flashpoint için görev yapmak kolay, ama modifikasyon yapmak da bir o kadar zor. Ama size tek ve çoklu oyuncu ortamında oynayabileceğiniz değişik görevleri sunmamıza bir engel değil tabii ki.

Ayrıntılı bilgi için 25. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar – Operation Flashpoint alt başlığına göz atmalısınız.

Red Alert 2

Modifikasyon yapması en kolay oyunlardan olan Red Alert 2'nin en başarılı modifikasyonları da Alternatif Mod'lar klasörünün altında...

Ayrıntılı bilgi için 23. sayfadaki Alternatif Modifikasyonlar – Red Alert 2 alt başlığına göz atmalısınız.







Medal of Honor: Allied Assault

Ve bu ay da oldukça uzun ve mükemmel bir video çalışması ile karşınızdayız. 22 Ocak'ta ülkemizde orijinal olarak piyasaya sürülecek olan Medal of Honor'ın Omaha Beach çıkartması bölümünü tamamen gösteren 9 dakikalık bu müthiş videoyu, umarız beğenirsiniz. Eğer böyle özel video çalışmalarımızın devam etmesini istiyorsanız da, bize level@level.com.tr adresinden mail atmayı ihmal etmeyiniz.



Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



Tam Oyun \Extra
Eastside Hockey Manager .... Hockey Manager\eastside_setup.exe

Alternatif Modifikasyonlar\Alternatif Modlar
Age of Empires 2 .... Age of Empires 2 Senaryo\
Black & White .... Black & White\
Diablo 2 Lord of Destruction .... Diablo 2 LOD Mod\
Ghost Recon .... Ghost Recon Harita\
Max Payne .... Max Payne Mod\
Operation Flashpoint .... Operation Flashpoint Harita\
Red Alert 2 .... Red Alert 2 Mod\

Demolar \Demos
Aquanox .... Aquanox\aquanoxdemo.exe
Commanche 4 .... Commanche 4\c4demo.exe
Demolition Derby .... Demolition Derby \demolitionderbydemo.exe
Frank Herbert's Dune .... Dune\Setup.exe
MegaRace 3 .... Megarace 3\mr3_demo.exe
Shadow of Zorro .... Shadow of Zorro\Setup.exe
Sim Golf .... SimGolf\Setup.exe
Soul Reaver 2 .... Soul Reaver 2\soulreaver2demo.exe

Programlar \Shareware
Backup ICQ .... BackupICQ\BackupICQ.exe
Banner Zapper .... Banner Zapper\banzap30.exe
Creata ScreenSaver .... Creata ScreenSaver\creata.exe
CuteFTP .... CuteFTP\cuteftppro.exe
CuteZIP .... CuteZIP\cutezip.exe
Disk Explorer .... Disk Explorer\depro222.exe
Quicktime 5.0 .... Quicktime5\QT.exe
Zone Alarm .... Zone Alarm\zonalm25zl.exe

Yama Dosyaları \Updates
Alien vs Predator 2 .... AvP2\AvP2_us_092.exe
Empire Earth .... Empire Earth\ee_1000-1040_en.exe
Project Eden .... Project Eden\ProjectEdenPatch.exe



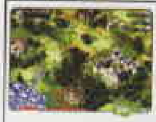
Tam Oyun **Eastside Hockey Manager**
PC tarihinin ilk buz hokeyi menajerliği oyununun tam sürümü. Grafikleri olmayabilir, ama detay zenginliği konusunda oldukça iddialı bir oyun.



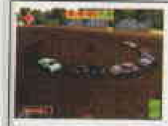
Shadow of Zorro **In Utero / Ubi Soft**
Evil Twin'in yapımcılarından, ünlü halk kahramanı Zorro'nun aksiyon adventure oyunu geliyor.



Aquanox Fishtank
Archymedean Dynasty adlı denizaltı simulasyonunun devam oyunu. Grafiklerin güzelliğine inanmanız için, görmeniz lazım.



SimGolf **Firaxis/EA**
Sid Meier'ın ilk „hafif" denemesi olan SimGolf, oldukça eğlenceli bir oyun olacağa benziyor.



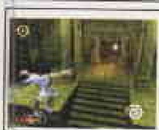
Demolition Derby Codemasters
Demolition Derby'de rakip arabaları parçalayarak kazanabileceğiniz, Destruction Derby tadında bir oyun.



Frank Herbert's Dune
Ünlü bilim-kurgu romanlarını konu alan yeni bir aksiyon adventure oyunu.



Megarace 3
Tarihin ilk CD oyunlarından birisi olan MegaRace'in üçüncü ayağı. Bu sefer Wipeout serisinden etkilenilmiş ve arabaların yerine hover-araçlara yer verilmiş.



Soul Reaver 2
Kanatsız vampir Raziel, Kain'den intikam almak için geri dönüyor. Üstelik, PS2 ile aynı anda PC'de olacak!



Comanche 4
Novalogic'in yeni helikopter simulasyonu Commanche 4'ün tek kişilik oynanabilir demosu. Demoda bir görev var ve zaman sınırlaması yok.

SÜRÜCÜLER

DirectX 8.1 Windows 9X
DirectX 8.1 Windows 2000

PROGRAMLAR

BackupICQ
ICQ klasörlerinin ve mesajlarının yedeğini almak için iyi bir program.

Banner Zapper
Internet'te gezerken açılan iğrenç PopUp pencerelerinden kurtulmak için bu programı kullanabilirsiniz.

Creata ScreenSaver
Kendi ekran koruyucunuzu artık yapabilirsiniz.

Disk Explorer
CD, DVD'lerinizi kataloglamanızı sağlayan iyi bir program.

Zone Alarm
Bilgisayarınızı Internet'ten gelecek saldırılara karşı korumak için iyi bir Firewall programı.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR
BackupICQ
Banner Zapper
Creata ScreenSaver
Disk Explorer
QuickTime 5.0
Zone Alarm

YAMA DOSYALARI
Avp2
Commandos 2
Empire Earth
Project Eden

ŞUBAT

2001

Geleneksel LEVEL Yılın En İyileri

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

Göz açıp kapayana kadar geçti 2001'de. Bu sene de göremedik ne dünyanın sonunu, ne de ay yüzeyinde parlayan o pürüzsüz siyah taşı. Ama 2001 hiç de boş geçmedi. Bugüne kadar görülmemiş bir konsollar savaşı, 3D teknolojisinde baş döndüren gelişmeler ve elbette her türde bir birinden iyi oyunlar. Level her sene olduğu gibi bu sene de yılın özetini çıkarıyor. Yılın en iyileri, en kötüleri, en ilginçleri, en uzunları, en şişmanları. Gelecek ay ölümcül (genellikle birbirlerine karşı) Level Jürisinin oylarıyla belirleniyor.









SON ANDA GELENLER



Medal of Honor: Allied Assault

Muhteşem grafikler, akıl almaz bir atmosfer ve hiç düşmeyen bir tempo. Omaha Beach çıkartmasından başlayıp Er Ryan'ı Kurtarma'yı birebir yaşayacaksınız. Medal of Honour tüm zamanların en iyi FPS'si olmaya aday.



Soul Reaver 2

Raziel karanlıklardan çıkıp geliyor... Korkunç yüzünü sakladığı paçavranın üzerindeki alev alev gözleri Kane'i arıyor. Alınacak bir intikamımız var hala. Tüm zamanların en iyi 3D aksiyon adventure'larından biri geri döndü.



Shadow of Zorro

Maskeli kahraman bir kez daha bilgisayarlarımızda. Oldukça iyi 3D grafiklerle bezenmiş bu aksiyon adventura'da maskemizi takıp atımızın sırtına atladığımız gibi göğsüne Z çizecek kötü adam avına çıkacağız.

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin — sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol — sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek — tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek — burak@level.com.tr
Kadir Tuştaş — ktustas@chip.com.tr
M. Berker Güngör — gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk — serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu — sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel — bhergunsel@level.com.tr
Can Kırı — can@level.com.tr
Emin Barış — mbaremin@level.com.tr
Eser Güven — eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu — gokhan@level.com.tr
Güven Çatak — guven@level.com.tr
Onur Bayram — onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır — didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür — Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı — Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi — Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkış — Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı — Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım — BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık — Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 23/13 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi — Selva Yurtman Tel: (312) 465-24 47 E-Mail: [illegible]

Pazarlama Müdürü — Gülin Okumuş
Pazarlama Bölümü — Özlem Çeviker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Morgül — mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karabıyık — ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun — kyeliz@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar — gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri — Aynur Sına
Reklam Servisi Faks: — (212) 297-1733
Abone Satış Müdürü — Asu Bozyayla
Abone Servisi — Ayten Akgün, Esra Çiçek
Dağıtım Asistanı — Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü — Cem Çöker
Abone Servisi Faks: — (212) 238-7343
Abone E-Mail: — abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü — Turgay Tekatan

VOGEL